

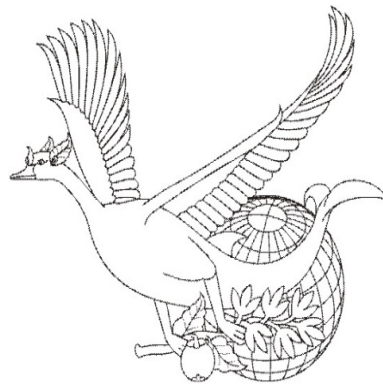
**CERITA ARJUNA WIWAHA DIVISUALKAN DALAM  
BENTUK RELIEF WAYANG BEBER PADA MEDIUM  
SELONGSONG PELURU**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Kriya Seni

Jurusan Kriya



**OLEH  
YOGA PRADANA ADITYA PUTRA**

**NIM. 11147103**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2017**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA**

**CERITA ARJUNA WIWAHA DIVISUALKAN DALAM BENTUK RELIEF**  
**WAYANG BEBER PADA MEDIUM SELONGSONG PELURU**

OLEH  
YOGA PRADANA ADITYA PUTRA  
NIM. 11147103

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 27 Juli 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Drs. Sumadi, M.Sn.
Penguji Bidang I	: Ari Supriyanto, S.Sn., M.A.
Penguji Bidang II	: Sutriyanto, S.Sn., M.A.
Penguji/Pembimbing	: Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn.
Sekretaris Penguji	: Sri Marwati, S.Sn., M.Sn.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 27 Juli 2017

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

**Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.**

**NIP. 197111102003121001**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yoga Pradana Aditya Putra

Nim : 11147103

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul :

### **CERITA ARJUNA WIWAHA DIVISUALKAN DALAM BENTUK RELIEF WAYANG BEBER PADA MEDIUM SELONGSONG PELURU**

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 27 Juli 2017

Yang menyatakan,



INVENTARIS  
TGL: 23 Nop. 2017

NO: 47/Isi/Deck. Kriya Seni/2017

Yoga Pradana Aditya Putra

NIM : 11147103

## **PERSEMBAHAN**

**Laporan Tugas Akhir Ini Ku-Dedikasikan Kepada :**

Orang Tua Tercinta

**ADIF MARYANTO & ISTIKAROH**

Adik-Adikku Tersayang

**TSANIA SALSA, BINTAN MAULA, RAFSANJANI RAFA**

“Walaupun Panca Indra Sehat Mereka Dipandang Tuli, Bisu dan Buta Karena  
Tidak Dapat Menerima Kebenaran”



## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

**QS. Al-Insyirah, 6-8**

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”

**Nelson Mandela**

“Keseimbangan dan keindahan adalah syarat mutlak keberhasilan”

**Filosofi Kopi**

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat”

**Winston Churchill**

## ABSTRAK

Cerita Arjuna Wiwaha divisualisasikan dalam bentuk *relief* logam menggunakan bahan utama selongsong peluru dan didukung bahan *mix* medium. Cerita Arjuna Wiwaha merupakan kisah yang menceritakan perjalanan Arjuna mengasingkan diri ke Goa Indrakila, untuk menjalani *tapa brata* dengan tujuan meminta petunjuk dan meminta senjata sakti kepada Dewa. Kemudian diganggu ketulusan dan ketabahan saat menjalani tapa brata oleh bidadari-bidadari utusan Batara Indra, perang tanding melawan Prabu Niwatakawaca dan sampai dinobatkannya Arjuna menjadi Raja sementara dengan gelar Prabu Kariti dan menikahi ke-7 bidadari selama tujuh hari di Kahyangan (tujuh hari di Kahyangan sama dengan tujuh bulan di Bumi).

Tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil dari transformasi bentuk wajah Wayang Kulit dengan Wayang Beber, menjadi bentuk tokoh karakter Wayang Beber yang baru dan difokuskan pada tokoh utama. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah selongsong peluru (logam kuningan), plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga serta didukung bahan tambahan. Dalam perwujudannya, karya tugas akhir ini menggunakan beberapa teknik pengerjaan dan beberapa teknik *finishing*. Proses perwujudan karya tugas akhir ini juga menggunakan pendekatan estetis sebagai sandaran dalam mengurai karya dan mengacu pada teori estetika Monroe Beardsley dalam *Problems in the philosophy of criticism*. Teori tersebut mengurai karya dengan tiga prinsip dasar, yaitu : a. Kerumitan (*Complexity*), b. Kesungguhan (*Intensity*), c. Kesatuan (*Unity*). Karya yang tercipta yaitu : 1. *Tapa Brata*, 2. *Perdebatan*, 3. *Siasat*, 4. *Perang Tanding*, 5. *Arjuna Wiwaha*.

Kata Kunci : Arjuna Wiwaha, Wayang Beber, Selongsong Peluru

## KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT pencipta semesta alam dan se-isinya, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan karya dan laporan karya dengan judul “Cerita Arjuna Wiwaha Divisualkan Dalam Bentuk Relief Wayang Beber Pada Medium Selongsong Peluru” dengan baik. Tugas akhir ini merupakan sebagian persyaratan untuk menyelesaikan studi S-1 Program studi Kriya seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Sejak persiapan sampai selesainya penulisan ini, banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sebagai rasa syukur dan hormat, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
2. Ranang Agung Sugiharto, S.Pd., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
3. Prima Yustana, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
4. Rahayu Adi Prabowo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
5. Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi arahan, masukan dan semangat, sehingga terselesaikannya penciptaan karya Tugas Akhir ini.

6. Seluruh Staff pengajar Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, atas ilmu yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberi semangat, dukungan moral dan material. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian serta doanya selama ini.
8. Luky Sutyawan, Enthung, Kikil yang telah banyak membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman kontrakan Kedai Kopi Kreatif, teman-teman Kriya angkatan 2011, teman-teman ISI FC serta teman-teman KRISSO yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas persahabatan kalian.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir karya ini masih banyak kekurangan, karena kurangnya pengalaman penulis, keterbatasan waktu dan keterbatasan penulis sebagai manusia. Untuk itu penulis sangat menerima adanya masukan, saran dan kritik demi kemajuan penulis dalam proses berkarya. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Surakarta, 27 Juli 2017

Yoga Pradana Aditya Putra



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataaan.....	iv
Halaman Persembahan .....	v
Halaman Motto .....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Bagan .....	xiv
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar.....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
1. Batasan Cerita .....	7
2. Batasan Teknik.....	7
3. Batasan Bahan.....	8
D. Tujuan Penciptaan.....	8
E. Manfaat Penciptaan.....	9
F. Tinjauan Pustaka Sumber Penciptaan .....	9

G. Originalitas Penciptaan .....	11
H. Metodologi Penciptaan.....	14
I. Metode Penciptaan .....	16
J. Sistematika Penulisan .....	22
<b>BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN .....</b>	<b>23</b>
A. Pengertian Tema.....	23
B. Ruang Lingkup Tema.....	25
C. Tinjauan Isi Tema .....	26
1. Cerita Arjuna Wiwaha.....	26
2. Sejarah Cerita Arjuna Wiwaha.....	30
3. Ringkasan Cerita Arjuna Wiwaha Sesuai Adegan yang Singkat.....	31
4. Ajaran Nilai Moral dan Filosofi.....	33
5. Tinjauan Tentang Wayang .....	35
6. Tinjauan Tentang Wayang Beber .....	36
7. Tinjauan Tentang Konsep Gunung (Tribuana atau Triloka).....	38
8. Tinjauan Rupa Tokoh Dalam Cerita Arjuna Wiwaha.....	41
9. Tinjauan Rupa Tokoh Dalam Wawang Beber .....	51
D. Tinjauan Bahan .....	53
1. Pengertian Logam .....	53
2. Jenis-Jenis Logam .....	54
3. Jenis-Jenis Logam Non-Fero .....	61
E. Tinjauan Selongsong Peluru .....	67
1. Pengertian Selongsong Peluru.....	67

2. Bagian-Bagian Peluru .....	67
3. Jenis-Jenis Peluru .....	69
F. Tinjauan Teknik Ukir Logam.....	79
1. Pengertian Teknik Ukir .....	79
2. Jenis-Jenis Teknik Ukir Logam .....	80
G. Tinjauan Visual Penciptaan .....	82
<b>BAB III. KONSEPTUAL, VISUALISASI KARYA DAN KALKULASI</b>	
<b>BIAYA.....</b>	<b>90</b>
A. Eksplorasi Penciptaan .....	90
1. Eksplorasi Cerita .....	91
2. Eksplorasi Bentuk .....	92
3. Material .....	93
B. Perancangan Penciptaan.....	95
C. Gambar Kerja.....	114
D. Pemilihan Bahan .....	125
1. Bahan Baku .....	125
2. Bahan Bantu .....	126
3. Bahan Penunjang.....	127
4. Bahan <i>Finishing</i> .....	129
E. Perwujudan Karya.....	131
1. Penyediaan Bahan dan Alat .....	132
2. Tahap Pengerjaan .....	139
F. Tahap <i>Finishing</i> .....	150

G. Kalkulasi Biaya .....	176
<b>BAB IV. ULASAN KARYA</b> .....	184
1. Karya 1 “ <i>Tapa Brata</i> ” .....	187
2. Karya 2 “ <i>Perdebatan</i> ” .....	195
3. Karya 3 “ <i>Siasat</i> ” .....	202
4. Karya 4 “ <i>Perang Tanding</i> ” .....	210
5. Karya 5 “ <i>Arjuna Wiwaha</i> ” .....	217
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	224
A. Kesimpulan .....	224
B. Saran.....	225
DAFTAR PUSTAKA .....	227
GLOSARIUM .....	231
LAMPIRAN .....	



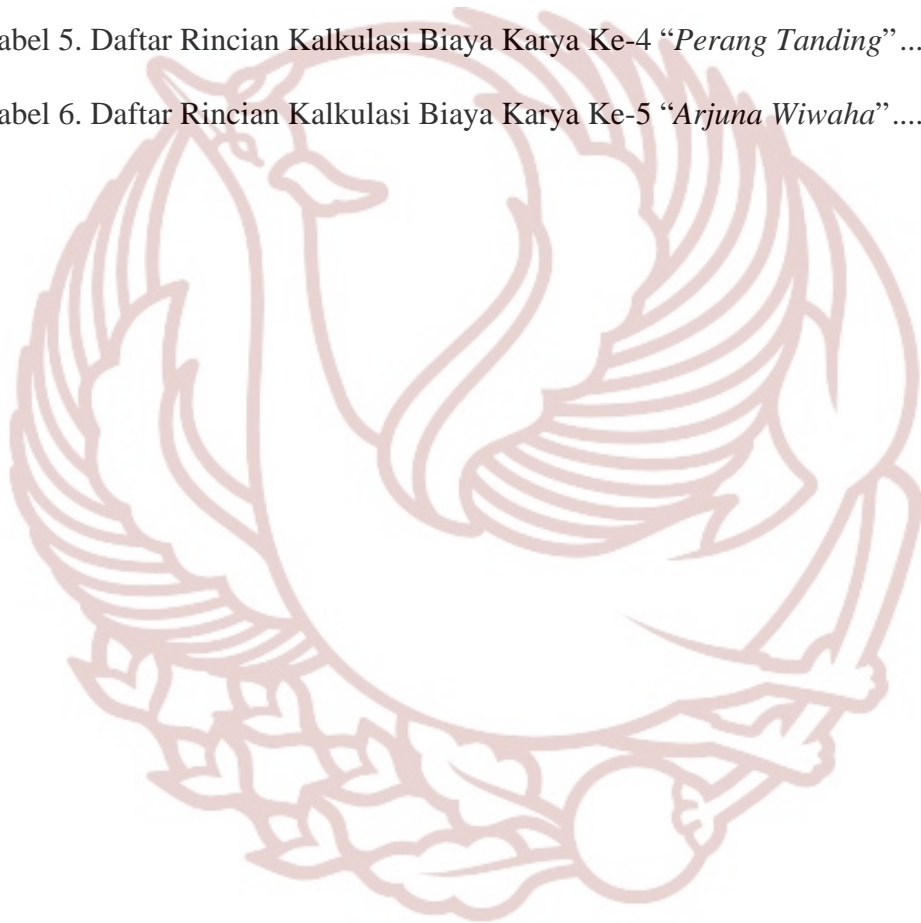
## DAFTAR BAGAN

Bagan 01. Bagan Kerangka Pikir .....	19
Bagan 02. Bagan Proses Desain.....	20
Bagan 03. Bagan Alur Proses Penciptaan Karya .....	21
Bagan 04. Bagan Alur Penciptaan Karya.....	25



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Transportasi .....	176
Tabel 2. Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-1 “ <i>Tapa Brata</i> ” .....	177
Tabel 3. Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-2 “ <i>Perdebatan</i> ” .....	178
Tabel 4. Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-3 “ <i>Siasat</i> ” .....	179
Tabel 5. Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-4 “ <i>Perang Tanding</i> ” .....	181
Tabel 6. Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-5 “ <i>Arjuna Wiwaha</i> ” .....	182



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Gambaran Konsep Gunung (Tribuana/Triloka) Dalam Bentuk Tumpeng dan Gunungan Wayang Kulit .....	40
Gambar 02. Arjuna Wayang Kulit Gaya Surakarta .....	43
Gambar 03. Ciptaning Wayang Kulit Gaya Surakarta.....	43
Gambar 04. Prabu Kariti Wayang Kulit Gaya Surakarta.....	44
Gambar 05. Supraba Wayang Kulit Gaya Surakarta .....	45
Gambar 06. Batara Indra Wayang Kulit Gaya Surakarta.....	46
Gambar 07. Batara Guru Wayang Kulit Gaya Surakarta.....	47
Gambar 08. Kirata Wayang Kulit Gaya Surakarta.....	48
Gambar 09. Prabu Niwatakawaca Wayang Kulit Gaya Yogyakarta .....	49
Gambar 10. Momongmurka Wayang Kulit “ <i>Celeng</i> ” Jawa Timur.....	50
Gambar 11. Raden Panji Asmoro Bangun Wayang Beber Gaya Pacitan, Koleksi Padepokan Brojobuwono.....	52
Gambar 12. Dewi Sekartaji Wayang Beber Gaya Pacitan, Koleksi Padepokan Brojobuwono .....	53
Gambar 13. Aluminium (Al).....	56
Gambar 14. Emas (Au) .....	59
Gambar 15. Perak (Ag) .....	60
Gambar 16. Tembaga (Cu).....	62
Gambar 17. Kuningan (Loyang) .....	65
Gambar 18. Pedang Bahan Perunggu.....	65
Gambar 19. Nikel (Ni) .....	66

Gambar 20. Bagian-Bagian Peluru .....	68
Gambar 21. Peluru <i>Full Metal Jacket</i> (FMJ) .....	70
Gambar 22. Peluru <i>Hollow Point</i> .....	70
Gambar 23. Peluru <i>Armor Piercing</i> (AP) .....	71
Gambar 24. Peluru <i>Incerdiary</i> atau Peluru Bakar .....	72
Gambar 25. Peluru <i>Explosive</i> .....	72
Gambar 26. Peluru <i>Tracer</i> .....	73
Gambar 27. Peluru Hampa atau Peluru Kosong .....	73
Gambar 28. Amunisi Kaliber Besar Mortar Kaliber 60 mm.....	75
Gambar 29. Amunisi Kaliber Besar 38 mm.....	75
Gambar 30. Amunisi Kaliber Besar 44 mm.....	76
Gambar 31. Peluru Kaliber Kecil <i>MU3-TJ</i> .....	76
Gambar 32. Peluru Kaliber Kecil <i>MU12-AR</i> .....	76
Gambar 33. Peluru Kaliber Kecil <i>MU11-TG</i> .....	77
Gambar 34. Peluru Kaliber 7.62 x 45 mm .....	77
Gambar 35. Peluru Kaliber Kecil <i>MU3-NI</i> .....	77
Gambar 36. Selongsong Peluru Meriam <i>M-48 Kaliber 76 mm</i> .....	78
Gambar 37. <i>Detail</i> Bagian Bawah Selongsong Peluru Meriam M-48 <i>Kaliber 76mm</i> .....	79
Gambar 38. <i>Relief</i> Arjuna Wiwaha Pada Candi Surawana (Surowono) Di Kediri, Jawa Timur “ <i>Pertapaan Arjuna Di Goa Indrakila yang Diganggu 7 Bidadari Suruhan Batara Indra</i> ” .....	83



Gambar 39. <i>Relief Arjuna Wiwaha Pada Candi Surawana (Surowono) Di Kediri, Jawa Timur “Perselisihan Arjuna Dengan Kirata Jelman Batara Siwa, Memperdebatkan Siapa yang Membunuh Babi Hutan Terlebih Dahulu”</i> .....	83
Gambar 40. <i>Relief Arjuna Wiwaha Pada Candi Surawana (Surowono) Di Kediri, Jawa Timur “Supraba Merayu Niwatakawaca Untuk Mencari Tahu Kelemahan Prabu Niwata Kawaca”</i> .....	84
Gambar 41. <i>Relief Arjuna Wiwaha Pada Candi Surawana (Surowono) Di Kediri, Jawa Timur “Pertarungan Arjuna Dengan Niwatakawaca, yang Dimenangkan Arjuna Dengan Panah Pasopati”</i> .....	84
Gambar 42. <i>Relief Arjuna Wiwaha Pada Candi Surawana (Surowono) Di Kediri, Jawa Timur “Arjuna Diangkat Menjadi Raja Di Indrabawana Dengan Gelar Prabu Kariti dan Dihadiahi Untuk Menikahi 7 Bidadari Selama 7 hari Setelah Mengalahkan Prabu Niwatakawaca”</i> .....	85
Gambar 43. Wayang Beber “ <i>Tapa Brata arjuna Di Goa Indrakila yang Diganggu 7 Bidadari Utusan Batara Indra</i> ”, Koleksi Yoga, Ruli, Eko .....	85
Gambar 44. Wayang Beber “ <i>Arjuna dan Supraba Sedang Mencari Kelemahan Niwatakawaca Di Imantaka</i> ” , Koleksi Yoga, Ruli, Eko .....	86

Gambar 45. Wayang Beber “ <i>Perang Antara Arjuna dan Niwatakawaca yang Dimenangkan Arjuna Akibat Panah Sakti Pasopati</i> ” , Koleksi Yoga, Ruli, Eko.....	86
Gambar 46. Wayang Beber “ <i>Arjuna Diangkat Menjadi Raja Endrabawana Gengan Gelar Prabu Kariti dan Menikahi 7 Bidadari Selama 7 Hari Setelah mengalahkan Niwatakawaca</i> ” , Koleksi Yoga, Ruli, Eko.....	87
Gambar 47. Relief Kayu “ <i>Cerita Arjuna Wiwaha</i> ” .....	87
Gambar 48. Batik Wayang “ <i>Cerita Arjuna Wiwaha</i> ” .....	88
Gambar 49. Ukiran Pada Perabot Rumah dan Taman Dengan Media Selongsong Peluru .....	88
Gambar 50. Ukiran Selongsong Peluru.....	89
Gambar 51. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Mintaraga.....	97
Gambar 52. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Mintaraga.....	98
Gambar 53. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Mintaraga.....	98
Gambar 54. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Mintaraga.....	98
Gambar 55. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Arjuna .....	99
Gambar 56. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Arjuna .....	99
Gambar 57. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Arjuna .....	99
Gambar 58. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Arjuna .....	100
Gambar 59. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Dewi Supraba.....	100
Gambar 60. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Dewi Supraba.....	100
Gambar 61. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Dewi Supraba.....	101

Gambar 62. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Dewi Supraba.....	101
Gambar 63. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Niwatakawaca.....	101
Gambar 64. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Niwatakawaca.....	102
Gambar 65. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Niwatakawaca.....	102
Gambar 66. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Niwatakawaca.....	102
Gambar 67. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Kirata .....	103
Gambar 68. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Kirata .....	103
Gambar 69. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Kirata .....	103
Gambar 70. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Batara Indra.....	104
Gambar 71. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Batara Indra.....	104
Gambar 72. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Batara Indra.....	104
Gambar 73. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Batara Siwa.....	105
Gambar 74. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Prabu Kariti.....	105
Gambar 75. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Prabu Kariti.....	105
Gambar 76. Sketsa Terpilih Tokoh Mintaraga.....	106
Gambar 77. Sketsa Terpilih Tokoh Arjuna .....	106
Gambar 78. Sketsa Terpilih Tokoh Dewi Supraba .....	106
Gambar 79. Sketsa Terpilih Tokoh Nwatakawaca.....	107
Gambar 80. Sketsa Terpilih Tokoh Kirata .....	107
Gambar 81. Sketsa Terpilih Tokoh Batara Indra .....	107
Gambar 82. Sketsa Terpilih Tokoh Barata Siwa.....	108
Gambar 83. Sketsa Terpilih Tokoh Prabu Kariti .....	108
Gambar 84. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Tapa Brata</i> ” .	109

Gambar 85. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Perdebatan</i> ”.	109
Gambar 86. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Siasat</i> ” .....	110
Gambar 87. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Perang Tanding</i> ” .....	110
Gambar 88. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>ArjunaWiwaha</i> ” .....	111
Gambar 89. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Tapa Brata</i> ” ....	112
Gambar 90. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Perdebatan</i> ” ....	112
Gambar 91. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Siasat</i> ” .....	113
Gambar 92. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Perang Tanding</i> ” .....	113
Gambar 93. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “ <i>Arjuna Wiwaha</i> ” .....	114
Gambar 94. Kristal Getah Damar Sebagai Bahan Utama Pembuatan Jabung.	128
Gambar 95. Selongsong Peluru (M-48 76 mm) .....	132
Gambar 96. Plat Kuningan (Untuk Bagian Atas Selongsong Peluru) .....	133
Gambar 97. Selongsong Peluru (Siap Untuk Proses Pemahatan) .....	133
Gambar 98. Pipa Tembaga (Untuk Simbol Kuncup Bunga Bagian Atas Karya) .....	133
Gambar 99. Plat Tembaga (Untuk Simbol Kuncup Bunga Bagian Atas Karya) .....	134
Gambar 100. Kayu Mindi (Untuk dudukan Karya) .....	134
Gambar 101. Kawat Tembaga (Untuk Dudukan Karya) .....	135



Gambar 102. AS Besi (Untuk Dudukan Karya).....	135
Gambar 103. Pahat Ukir Logam (Teknik <i>Tapak Sida</i> ) .....	136
Gambar 104. Pahat Ukir Kayu Dan Palu Kayu/ <i>Ganden</i> .....	136
Gambar 105. Palu Besi.....	136
Gambar 106. <i>Sengkulung</i> (Tatakan Untuk Proses Pengukiran Selongsong Peluru) .....	137
Gambar 107. Kompor Gas (Untuk Pemasakan Jabung dan Memanaskan Selongsong Peluru Sebelum Dilakukan Pengukiran).....	137
Gambar 108. Las Asetilen (Alat ini Digunakan Untuk Proses Pematrian).....	137
Gambar 109. Gunting Logam (Untuk Memotong Plat Logam Sesuai Pola) ...	138
Gambar 110. Tang (Untuk Pembentukan Model Kuncup Bunga).....	138
Gambar 111. Gergaji Besi (Alat ini Digunakan Untuk Memotong Pipa Tembaga).....	138
Gambar 112. Mesin Bor Duduk (Digunakan Untuk Pemberian Lubang Pada Dudukan Kayu Sebagai Konstruksi Dudukan dan Selongsong Peluru) .....	139
Gambar 113. Mesin Bubut Logam (Digunakan Untuk Pembentukan Tembaga Batangan Sebagai Mahkota Karya dan Pembentukan Konstruksi Karya).....	139
Gambar 114. Alur Pola Pembuatan Bagian Kerucut (Bagian Atas) Selongsong Peluru .....	141
Gambar 115. Proses Pembakaran Selongsong Peluru.....	143
Gambar 116. Proses Pembuatan Jabung .....	143

Gambar 117. Penuangan Jabung Pada Selongsong Peluru .....	144
Gambar 118. Penempelan Desain Pada Selongsong Peluru .....	144
Gambar 119. Proses Pengukiran Selongsong Peluru .....	146
Gambar 120. Detail Hasil Pengukiran .....	146
Gambar 121. Pemotongan Plat Tembaga Sesuai Pola (Membuat Bagian Atas Karya) .....	147
Gambar 122. Perekatan Menggunakan Lem Bakar .....	147
Gambar 123. Proses Pematrian .....	148
Gambar 124. Hasil Dari Proses Pematrian.....	148
Gambar 125. Hasil Bentuk Dudukan Karya Dari Lilitan Kawat Tembaga .....	149
Gambar 126. Proses Pembentukan Dudukan Karya .....	150
Gambar 127. Proses Pembersihan Serabut Pada Sudut Pahatan Dan Pendetailan .....	150
Gambar 128. Skema Proses <i>Electroplating</i> .....	151
Gambar 129. Hasil <i>Finishing</i> Karya 1 “ <i>Tapa Brata</i> ” .....	162
Gambar 130. Hasil <i>Finishing</i> Karya 2 “ <i>Perdebatan</i> ” .....	165
Gambar 131. Hasil <i>Finishing</i> Karya 3 “ <i>Siasat</i> ” .....	167
Gambar 132. Hasil <i>Finishing</i> Karya 4 “ <i>Perang Tanding</i> ” .....	172
Gambar 133. Hasil <i>Finishing</i> Karya 5 “ <i>Arjuna Wiwaha</i> ” .....	176
Gambar 134. Gambaran Konsep Gunung (Tribuana/Triloka) Dengan Karya.	185
Gambar 135. Karya 1 “ <i>Tapa Brata</i> ” .....	187
Gambar 136. Karya 2 “ <i>Perdebatan</i> ” .....	195
Gambar 137. Karya 3 “ <i>Siasat</i> ” .....	202

Gambar 138. Karya 4 “ <i>Perang Tanding</i> ” .....	210
Gambar 139. Karya 5 “ <i>Arjuna Wiwaha</i> ” .....	217



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Wayang adalah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan ini juga populer di beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya dan juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu.

Wayang ditetapkan sebagai pertunjukkan bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).<sup>1</sup> Salah satu cerita pewayangan yang telah hidup ratusan tahun dalam masyarakat Jawa adalah kisah Arjuna Wiwaha. Naskah dalam bentuk *kakawin* (puisi berbahasa kawi) ini ditulis oleh Empu Kanwa pada masa kekuasaan raja Airlangga yang berkuasa di Kediri, Jawa Timur 1019-1042 SM.<sup>2</sup>

Empu Kanwa memetik dari kitab Mahabarata parwa ke-3 yaitu Wana Parwa mengenai pemusnahan sang Miraksasaraja Prabu Niwatakawaca. Waktu itu Raja Airlangga sedang menyelenggarakan pesta perkawinan dengan Putri Sanggrama Wijayadharma Prasada Tungga Dewi, yaitu putri Raja Sriwijaya. Dengan demikian cerita Arjuna Wiwaha itu mempunyai nilai sejarah.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang> (diakses 09 Mei 2016)

<sup>2</sup> Stuart Robson. 2008. *Arjuna Wiwaha The Marriage Of Arjuna Of Mpu Kanwa*. Leiden : KITLV Press. 1

<sup>3</sup> Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : Balai Pustaka. 7

Buku Sunardi D.M., menyebutkan bahwa cerita Arjuna Wiwaha dimulai dari Prabu Niwatakawaca Raja Negeri Imantaka yang meminang bidadari Suralaya yang sangat cantik yaitu Dewi Supraba. Kalau pinangan tersebut ditolak maka Suralaya dan Kaendran (Kahyangan tempat para Dewa) akan diserang. Batara Indra mengetahui bahwa raja raksasa Prabu Niwatakawaca mampu melaksanakan ancaman tersebut.<sup>4</sup> Karena Prabu Niwatakawaca tidak dapat dikalahkan baik oleh dewa maupun oleh raksasa, Batara Indra memutuskan untuk meminta bantuan dari seorang manusia. Pilihan tidak sukar dan jatuh pada Arjuna yang sedang *tapa brata* di Goa Indrakila. Sebelum Arjuna diminta bantuannya, terlebih dahulu harus diuji ketabahannya karena ini juga merupakan jaminan agar bantuannya benar-benar membawa hasil seperti yang diharapkan. Batara Indra mengutus tujuh bidadari-bidadari cantik di bawah pimpinan Dewi Supraba. Mereka diperintahkan mengunjungi Arjuna untuk menggoda dan membatalkan *tapa brata* Arjuna, namun usaha itu gagal. Batara Indra sendiri turun ke dunia, menyamar sebagai seorang brahmana dan menanyakan tujuan Arjuna bertapa.

Percobaan berikutnya dilakukan Batara Siwa sendiri, yang menyamar sebagai seorang pemburu. Pada saat itu Prabu Niwatakawaca mengutus raksasa Momongmurka menjadi babi hutan untuk merusak pertapaan Arjuna di Goa Indrakila. Arjuna keluar dari pertapaannya dan melepaskan panahnya, bersamaan dengan panah pemburu jelmaan Batara Siwa yang juga mengenai babi hutan, terjadilah pertarungan antara Arjuna dan pemburu yang memperdebatkan siapa yang membunuh babi hutan, namun akhirnya Arjuna tahu siapa sebenarnya yang

---

<sup>4</sup> Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : Balai Pustaka. 15



dihadapi tersebut adalah pemburu jelmaan dari Batara Siwa dan menghaturkan sembah bhaktinya. Arjuna memujanya dengan suatu madah pujian dan yang mengungkapkan pengakuannya terhadap Batara Siwa yang hadir dalam segala sesuatu.

Batara Siwa menghadiahkan kepada Arjuna sebuah panah sakti bernama Pasopati, yang kemudian digunakan untuk membunuh Prabu Niwatakawaca. Arjuna menerima penghargaan bagi bantuannya, untuk dinobatkan menjadi Raja di Endrabawana dengan gelar Prabu Kariti dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari menurut perhitungan di surga, dan sama dengan tujuh bulan di Bumi.<sup>5</sup>

Cerita tersebut menunjukkan bahwa jika seseorang ingin mendapatkan kemuliaan harus menahan diri dari hawa nafsu. Sosok Arjuna melambangkan upaya untuk menjauh dari kehidupan duniawi, sementara raksasa menjadi lambang ujian atau rintangan hidup untuk meyakinkan keteguhan hati sedangkan ketujuh bidadari menjadi lambang hawa nafsu dan kehidupan duniawi.

Selain pertunjukan Wayang Kulit purwa yang bercerita tentang Mahabarata dan Ramayana, dunia pewayangan di Jawa terdapat Wayang Orang, Wayang Golek, juga Wayang Beber yang menceritakan kisah Raden Panji dan Dewi Sekartaji. Cerita pewayangan khas Wayang Beber disajikan dalam bentuk sunggingan kain yang di-beber-kan (dibentangkan). Sesuatu yang menarik dalam Wayang Beber dalam tiap tokoh dibuat dengan ciri mata terpisah, hidung lebih panjang, dan wajah menyerupai bentuk segitiga yang menggambarkan perjalanan

---

<sup>5</sup> Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : Balai Pustaka. 128

ruang dan waktu. Setiap adegan mencerminkan masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menonjolkan tokoh utama dalam penciptaan karya yaitu Arjuna (Begawan Mintaraga atau Begawan Ciptaning), Prabu Niwatakawaca dan Dewi Supraba dengan visualisasi penokohan karakter wayang beber dan akan divisualkan pada karya relief logam dengan medium selongsong peluru.

Cerita Arjuna Wiwaha begitu menarik dari aspek jalannya cerita, mulai dari kisah Arjuna mengasingkan diri ke Goa Indrakila dan berganti nama menjadi Begawan Mintaraga atau Ciptaning untuk bertapa, meminta petunjuk dan meminta senjata kepada Dewa, sampai Arjuna dihadiahi menjadi Raja dengan gelar Prabu Kariti di Endrabawana dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan. Atas bantuannya mengalahkan Prabu Niwatakawaca, tujuh hari di Kahyangan sama dengan tujuh bulan di Bumi.

Alur cerita Arjuna Wiwaha sangat terstruktur dengan jelas tingkatan perjalanan manusia biasa untuk mencari jati diri sesungguhnya dengan bertapa sampai mampu menjalani hidup sempurna dengan hidup selama tujuh hari untuk menjadi Raja dan menikahi tujuh bidadari. Penulis mencoba mengaitkan alur cerita tersebut dengan konsep gunung, sehingga terpilihnya bahan utama selongsong peluru mempunyai dasar yang kuat, sehingga saat mengaplikasikan cerita Arjuna Wiwaha ke dalam relief Wayang Beber pada selongsong peluru makna dari isi ceritanya sendiri lebih bisa tersampaikan. Konsep gunung yaitu pembagian dunia menjadi tiga antara lain Mikrokosmos, Makrokosmos dan

Metakosmos, dalam tataran konsep kemudian disebut ajaran tribuana atau triloka, yakni : (1) Alam Niskala (alam yang tak tampak dan tak terindra), (2) alam sakala-niskala (alam yang wadag dan tak wadag, alam yang terindra tetapi juga tak terindra), dan (3) alam sakala (alam yang wadag di dunia ini).<sup>6</sup> Jadi dalam cerita Arjuna Wiwaha dibagi menjadi tiga menurut konsep tribuana atau triloka dimulai dari Arjuna menjalani *tapa brata* untuk mengetahui kehidupan sebenarnya, membantu para dewa untuk mengalahkan Prabu Niwatakawaca dan sampai Arjuna diangkat menjadi raja dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di kahyangan.

Nilai-nilai tersebut memberikan inspirasi terhadap penulis untuk divisualkan menjadi karya yang memiliki nilai estetis tanpa meninggalkan nilai-nilai simbolisnya. Esensi dari cerita Arjuna Wiwaha merupakan aspek nilai-nilai filsafat dan falsafahnya antara lain mencerminkan hubungan manusia dengan Tuhan, Darma sebagai Ksatria, keteguhan hati dan keprihatinan dalam bertapa untuk mendapat kemuliaan dengan meninggalkan hal-hal yang bersifat duniawi, untuk menjadi manusia yang baik dan sempurna.

Aspek-aspek yang demikian kental dan penuh makna tersebut dikemas dalam bentuk penokohan karakter Wayang Beber. Hal ini dimaksudkan untuk membuat cerita per-adegan divisualkan pada relief logam dengan medium selongsong peluru.

---

<sup>6</sup> Dharsono.2007.Simbolisme Bilangan dan Artefak Batik dalam Sistem Kebudayaan Jawa, *Jurnal Brikolase*,(Online),Vol.3 No.1, (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/1399/1509> diakses 27 April 2016).

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan ruang lingkup, latar belakang dan konsep penciptaan. Penciptaan karya relief logam pada medium selongsong peluru dengan tema “cerita Arjuna Wiwaha divisualkan dalam bentuk relief Wayang Beber pada medium selongsong peluru” ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain yang bersumber pada tema “cerita Arjuna Wiwaha divisualkan dalam bentuk relief Wayang Beber pada medium selongsong peluru” dengan menggunakan penokohan karakter Wayang Beber?
2. Bagaimana proses perwujudan karya kriya logam dengan pemanfaatan material selongsong peluru yang bersumber pada tema “cerita Arjuna Wiwaha divisualkan dalam bentuk relief Wayang Beber pada medium selongsong peluru”?
3. Bagaimana mendeskripsikan tema “cerita Arjuna Wiwaha divisualkan dalam bentuk relief Wayang Beber pada medium selongsong peluru” ke dalam penciptaan karya seni kriya logam?

## **C. Batasan Masalah**

Penciptaan karya kriya logam “cerita Arjuna Wiwaha divisualkan dalam bentuk relief Wayang Beber pada medium selongsong peluru” penulis melakukan pembatasan dalam tiga aspek yaitu Batasan Cerita, Batasan Teknik, serta Batasan Bahan. Batasan penciptaan dapat diuraikan sebagai berikut:



## 1. Batasan Cerita

Kisah cerita Arjuna Wiwaha dalam pewayangan sangatlah luas dimulai dari Prabu Niwatakawaca meminta untuk mempersunting Dewi Supraba di Suralya (kahyangan tempat para Dewa) kalau tidak dikabulkan Prabu Niwatakawaca akan menghancurkan kahyangan, *tapa brata* Arjuna di Goa Indrakila dan diganggu tujuh bidadari utusan Batara Indra sampai dinobatkannya Arjuna menjadi Raja sementara dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan atas bantuannya mengalahkan Prabu Niwatakawaca. Dalam karya tugas akhir ini perwujudan karya dibatasi pada lima adegan. Fokus penulis dalam penciptaan tugas akhir dimulai dari adegan pertama dengan cerita pertapaan Arjuna yang diganggu oleh bidadari utusan Batara Indra, penyelesaian antara Arjuna dan pemburu jelmaan Batara Siwa yang telah memperdebatkan siapa yang membunuh babi hutan, diutusnya Arjuna Dan Dewi Supraba oleh Batara Indra pergi ke Imantaka untuk mencari kelemahan Prabu Niwatakawaca, pertempuran antara Arjuna dan Prabu Niwatakawaca yang dimenangkan oleh Arjuna, dan pada adegan terakhir dinobatkannya Arjuna menjadi raja sementara dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan.

## 2. Batasan Teknik

Proses merealisasikan ide gagasan menjadi bentuk visual, perlu adanya dukungan teknik dan ketelitian dalam bekerja untuk menghasilkan karya berbobot. Hal tersebut dalam penciptaan karya kriya logam yang berdasar pada cerita Arjuna Wiwaha, penulis menggunakan teknik ukir *Tapak Sida*. *Tapak Sida* merupakan teknik ukir logam yang hanya ada di Bali. *Tapak Sida* adalah teknik



ukir yang diterapkan pada medium logam dengan cara memindahkan desain ke medium logam dengan menggunakan alat berupa pahat dan palu. Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian objek di “*Cawi*” (proses pendetailan objek) dan latar belakang desain di “*Decek*” (pemberian titik-titik pada latar belakang desain dengan menggunakan pahat runcing).<sup>7</sup>

### **3. Batasan Bahan**

Ruang lingkup bahan untuk karya cipta tugas akhir ini, penulis menggunakan selongsong peluru (kuningan) sebagai bahan utama pembuatan relief Wayang Beber dengan cerita Arjuna Wiwaha. Didukung menggunakan bahan tambahan, meliputi : plat tembaga, plat kuningan, pipa tembaga, kawat tembaga dan kayu mindi. Adapun bahan *finishing* menggunakan emas, perak, perunggu dan nikel.

### **D. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari penciptaan tugas akhir dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain yang bersumber pada cerita Arjuna Wiwaha untuk dijadikan relief penokohan Wayang Beber dengan medium selongsong peluru.
2. Menghasilkan karya relief logam dengan penokohan Wayang Beber yang bersumber pada cerita Arjuna Wiwaha dan diwujudkan pada medium selongsong peluru.

---

<sup>7</sup> Wawancara : I Ketut Astika, 49 tahun, Bali, seniman selongsong peluru, 2016.

3. Menghasilkan deskripsi karya yang bersumber pada tema cerita Arjuna Wiwaha divisualkan dalam bentuk relief logam pada medium selongsong peluru.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil cipta karya tersebut antara lain:

1. Bagi penulis, menjadi sarana eksplorasi dan ekspresi dalam berkreasi seni.
2. Bagi masyarakat, Sebagai sarana pembelajaran, pendalaman terhadap kebudayaan asli Indonesia dan mengingatkan masyarakat akan nilai-nilai adiluhung khususnya dalam dunia pewayangan.
3. Bagi ilmu pengetahuan, diharapkan akan menambah rujukan serta kosakarya penciptaan seni rupa dengan cerita pewayangan.

#### **F. Tinjauan Pustaka Sumber Penciptaan**

Sunardi D.M., *Arjuna Wiwaha*, Balai Pustaka, Jakarta 1993, buku ini memberi pengantar catatan cukup lengkap mengenai cerita Arjuna Wiwaha. Penulis mengacu pada buku ini untuk digali dan dipahami tentang cerita Arjuna Wiwaha sebagai ide dasar penciptaan Tugas Akhir.

Stuart Robson dalam bukunya *Arjuna Wiwaha The Marriage Of Arjuna Of Mpu Kanwa* memberi pengantar dan catatan cukup lengkap mengenai naskah Arjuna Wiwaha. Buku ini juga memuat naskah asli dan terjemahan dalam bahasa

inggris, serta berbagai varian naskah Arjuna Wiwaha. Dalam buku ini membantu penulis mendalami cerita Arjuna Wiwaha sebagai ide penciptaan Tugas Akhir.

*Sejarah Wayang Purwa*, di kumpulkan oleh Hardjowirogo, Balai Pustaka, Jakarta 1989. Buku ini memuat tentang gambar-gambar wayang purwa selengkapannya, dengan diberi keterangan masing-masing. Buku ini digunakan untuk mengetahui karakter tokoh wayang purwa sebagai ide dasar penciptaan.

Bagyo Suharyono, *Wayang Beber Wonosari*, Bina Citra Pustaka, Wonogiri 2005. Dalam buku tersebut dibahas secara spesifik tentang wayang beber Wonosari. Dalam buku ini juga terdapat beberapa contoh gambar wayang beber gaya Wonosari dan Pacitan. Buku ini membantu penulis dalam pembuatan laporan Tugas Akhir dan menambah referensi karakter wayang beber yang di gunakan dalam pembuatan karya relief wayang beber.

Guntur, *Teba Kriya*, ISI Press Solo, Surakarta 2001. Buku ini menjelaskan, tentang teknis dalam perencanaan perwujudan sebuah karya kriya serta ruang lingkupnya. Penulis mencoba menelusuri tentang ruang lingkup kerja kriya, dalam rangka mewujudkan karya. Buku ini menjelaskan tentang proses-proses kreasi seni dengan konsepnya, serta dengan pendekatan yang perlu dilakukan. Buku ini membahas tentang teknis dan ruang lingkup kriya serta pendekatannya.

SP. Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, PARASITA, Yogyakarta 2007. Buku ini menjelaskan secara lengkap tentang metode penciptaan karya kriya. Buku ini digunakan sebagai rujukan mengenai langkah-langkah atau metode yang digunakan dalam penciptaan karya.

Dharsono Sony Kartika dan Sunarmi, *Estetika seni Rupa Nusantara*, ISI Press Solo, Surakarta 2007. Buku ini menjelaskan tentang teknis dalam perancangan perwujudan sebuah karya serta ruang lingkupnya. Buku ini juga menjelaskan tentang pendekatan, unsur rupa serta metode penciptaan karya. Buku ini sebagai rujukan pengambilan pendekatan estetis yang dipilih untuk mengulas karya yang tercipta.

### **G. Originalitas Penciptaan**

Originalitas penciptaan karya kriya ini lebih dititik beratkan pada proses kreatif dalam mewujudkan visual karya. Karya kriya merupakan karya yang selalu mengikuti perkembangan zaman, setiap karya harus mempunyai nilai fungsi sebagai barang estetis dan mempunyai kebaruan untuk memenuhi kebutuhan manusia pada masanya. Kecenderungan manusia untuk berpikir kreatif mengakibatkan adanya perkembangan karya-karya kriya, karya yang ada tidak cenderung monoton dari masa ke masa. Manusia tidak bisa lepas dari sejarah yang sudah ada, proses pemikiran suatu karya pasti merujuk pada berbagai karya yang sudah ada sebagai acuan untuk membuat karya baru. Sistem tersebut merupakan sebuah cara agar karya yang akan diwujudkan nantinya dapat dipertanggung jawabkan keaslian dari pemikiran si pembuat karya.

Ide cipta karya yang bersumber dari cerita Arjuna Wiwaha, yang bentuk tokoh utama dalam penciptaan karya menggunakan karakter Wayang Beber, yang divisualkan dalam bentuk relief logam. Bentuk karya yang diwujudkan tetap mengedepankan aspek-aspek ekspresif, artistik dan estetis ke dalam bentuk karya



relief beradegan cerita, dengan karakter tokoh Wayang Beber yang dipahatkan pada medium selongsong peluru. Karya cipta kriya ini diharapkan akan mewakili penting dan indahnya wawasan yang mampu memberikan pencerahan bagi setiap manusia. Originalitas karya cerita Arjuna Wiwaha divisualkan dalam bentuk relief Wayang Beber pada medium selongsong peluru dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Originalitas Penggalan Cerita Atau *Pejagong***

Cerita Arjuna Wiwaha dalam pewayangan dimulai dari Prabu Niwatakawaca meminta untuk mempersunting Dewi Supraba di Suralya (kahyangan tempat para dewa) kalau tidak dikabulkan Prabu Niwatakawaca akan menghancurkan kahyangan, *tapa brata* Arjuna di Goa Indrakila dan diganggu tujuh bidadari utusan Batara Indra, sampai dinobatkannya Arjuna menjadi Raja sementara dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan atas bantuannya mengalahkan Prabu Niwatakawaca. Dalam karya tugas akhir ini perwujudan karya dibatasi pada lima karya. Fokus penulis dalam penciptaan tugas akhir dimulai dari karya pertama dengan adegan cerita pertapaan Arjuna yang diganggu oleh bidadari utusan Batara Indra, penyelesaian antara Arjuna dan pemburu jelmaan Batara Siwa yang telah memperdebatkan siapa yang membunuh babi hutan, diutusnya Arjuna Dan Dewi Supraba oleh Batara Indra pergi ke Imantaka untuk mencari kelemahan Prabu Niwatakawaca, pertempuran antara Arjuna dan Prabu Niwatakawaca yang dimenangkan oleh Arjuna, dan pada karya terakhir dengan adegan cerita yaitu dinobatkannya Arjuna menjadi Raja sementara dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan. Dalam penciptaan karya ini, setiap adegan atau *pejagong* tersebut divisualkan menjadi karya relief



logam dengan penokohan karakter Wayang Beber dan diwujudkan pada medium selongsong peluru.

## **2. Originalitas bentuk tokoh**

Karya wayang di Jawa biasanya divisualkan dengan Wayang Kulit Purwa, Wayang Orang, maupun Wayang Beber. Setiap bentuk wayang yang ada mempunyai ciri khas dan karakter masing-masing. Dalam pembuatan karya ini akan menggunakan karakter penokohan Wayang Beber dengan metode transformasi bentuk dari Wayang Kulit Purwa dan Wayang Beber, untuk menjadi tokoh Wayang Beber yang akan diwujudkan dalam bentuk relief logam dengan medium selongsong peluru. Dalam proses pembuatan bentuk dilakukan berbagai observasi dengan membuat sketsa desain sehingga mendapatkan bentuk yang baru tanpa menghilangkan kesan karakter dari tokoh Raden Arjuna yang sudah baku sebagai salah satu tokoh penting dalam cerita pewayangan.

Penciptaan karya relief logam pada selongsong peluru dengan tokoh karakter Wayang Beber menurut penulis belum ada, biasanya karakter wayang beber diaplikasikan kedalam bentuk sungging pada kanvas dan relief kayu. Oleh sebab itu penulis mencoba mewujudkan karya relief logam dengan tema cerita Arjuna Wiwaha dengan tokoh karakter Wayang Beber. Adapun dengan adanya strategi di atas, originalitas konsep penciptaan dan karya tugas akhir ini dapat dipertanggung jawabkan secara akademis.

## H. Metodologi Penciptaan

Pendekatan penciptaan ini menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan kajian serta proses penciptaan. Pendekatan ini juga dilakukan guna untuk mewujudkan gagasan, ide, serta imajinasi sehingga karya dapat diwujudkan.

Pendekatan estetis merupakan hal yang perlu digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Unsur-Unsur seperti ruang, garis, warna, bentuk, tekstur dan warna merupakan elemen dasar pembentuk sebuah karya seni rupa secara visual. Pendekatan secara estetis akan mengemukakan makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh seorang seniman pada karya seni yang diwujudkan. Nilai estetis tidak hanya berlingkup pada sisi keindahan semata, melainkan juga pada nilai kejiwaan yang mampu menyampaikan pesan spritual seniman<sup>8</sup>.

Pendekatan estetis perlu dilakukan untuk mendalami kaidah-kaidah nilai keindahan sebuah karya seni, yang pada setiap karya seni memiliki unsur-unsur tersendiri dalam setiap karya yang ada. Nilai estetis pada sebuah karya seni dapat digali melalui unsur-unsur rupa yang terdapat pada karya seni tersebut, karena keberadaan sebuah karya seni rupa tidaklah lepas dari eksistensi unsur-unsur seni rupa yang menjadi penyusun karya tersebut.<sup>9</sup>

Ekspresi penciptaan sebagai nilai yang diutamakan, oleh karena itu supaya tidak membias dan tidak liar serta sesuai dengan nilai-nilai estetik dan artistik, maka digunakan pendekatan estetik menggunakan teori Monroe Beardsley dalam *Problems in the philosophy of criticism* yang menjelaskan adanya 3 ciri yang

---

<sup>8</sup> R.M. Soedarsono. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka. 169

<sup>9</sup> R.M. Soedarsono. 1992. 167

menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya.

Ketiga ciri tersebut ialah:

1. Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang paling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
2. Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.
3. Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.<sup>10</sup>

Jadi dari ketiga ciri teori Monroe Beardsley dalam penciptaan Tugas Akhir ini bahwa ketika penciptaan karya dengan tema Arjuna Wiwaha itu sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan ini kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji. Pertama kerumitan bahan, kerumitan cerita dalam pembabagan atau menentukan seri cerita yang divisualkan dan kerumitan dalam proses pengerjaan karya. Segala sesuatu yang rumit itu perlu dikemas secara berkesatuan dan saling berhubungan, oleh karena itu dalam penciptaan karya ini setiap adegan, setiap bentuk dan setiap fase atau tingkatan di dunia itu harus ada keutuhan atau kesatuan. Dalam penciptaan karya juga dibutuhkan sebuah totalitas, oleh sebab itu

---

<sup>10</sup> Dharsono (Sony Kartika) dan Sunarmi. 2007. Estetika Seni Rupa Nusantara. Surakarta : ISI Press Solo. 95

di dalam penciptaan karya penulis mencoba secara total dari aspek desain, aspek pemilihan bahan, aspek proses perwujudan karya sampai pada aspek tolak ukur penguasaan atas visualisasi tema Arjuna Wiwaha, dengan cara melakukan observasi, studi lapangan dengan menganalisa cerita Arjuna Wiwaha yang sudah pernah divisualkan seperti pada relief candi Surawana (Surowono) dan wawancara dengan seniman yang terkait dalam penciptaan tugas akhir ini.

## **I. Metode Penciptaan**

Terciptanya suatu karya seni terjadi oleh dorongan cipta, rasa dan karsa yang dimiliki seseorang. Karya seni hadir dari upaya seniman untuk berapresiasi dan menciptakan karya-karya baru yang bersifat modern. Kreativitas penciptaan karya yang bersifat baru baik dari bentuk, aspek teknik, demikian juga dari aspek bahan untuk mendapatkan sebuah karya yang representatif maka dibutuhkan antara lain:

### **a. Tahap Eksplorasi**

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan permenungan jiwa mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini, antara lain:



1. Pengumpulan data dan pencarian sumber inspirasi dilakukan di lingkungan pewayangan, pendidikan (ISI Surakarta), maupun kondisi sosial masyarakat (melihat pertunjukan wayang melalui *youtube* dan melihat secara langsung pewayangan di masyarakat) sehingga diperoleh ide atau gagasan dalam penciptaan tugas akhir sesuai tema yang diangkat.
2. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber literatur baik berupa buku, majalah, sumber internet dan lain-lain yang berkaitan dengan tema. Proses ini dilakukan untuk memperoleh referensi terkait dengan wayang dan cerita Arjuna Wiwaha. Dalam proses ini penulis mencari referensi terkait di perpustakaan ISI Surakarta.
3. Wawancara atau pencarian data narasumber yang berkompeten tentang wayang sangat dibutuhkan, wawancara dengan Sukron Suwondo dalang dari Blitar guna memperdalam pengetahuan tentang cerita Arjuna Wiwaha sebagai tema penciptaan karya tugas akhir, wawancara dengan I Ketut Astika seniman Selongsong Peluru guna memperoleh pengetahuan tentang seluk beluk selongsong peluru dan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir.
4. Mengumpulkan data visual seperti gambar, foto serta ikon/symbol yang erat hubungannya dengan tema yang diambil, salah satunya mengambil foto pada candi Surowono yang berisi cerita Arjuna Wiwaha pada relief nya.



## **b. Tahap Perancangan**

Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya.

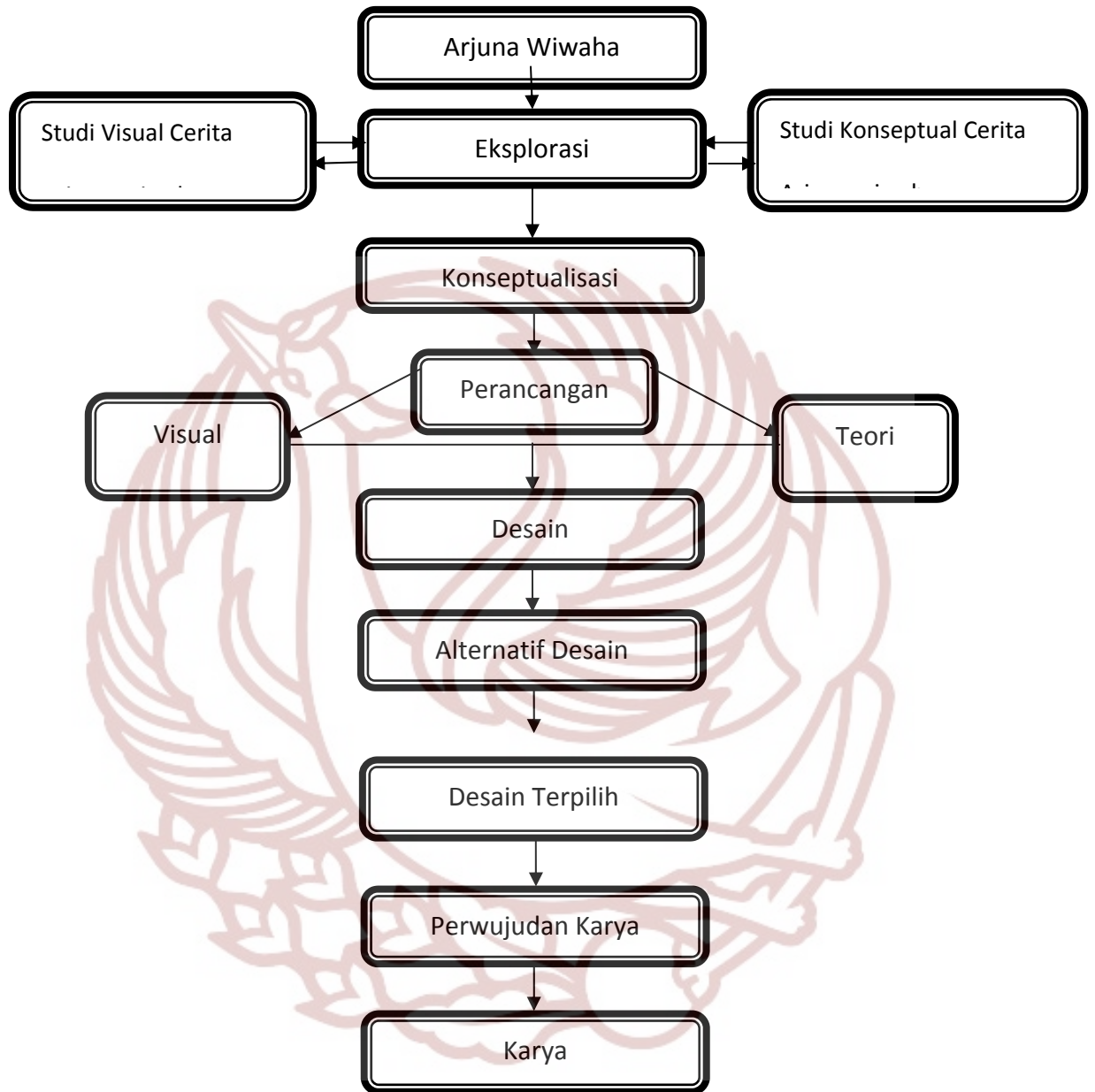
## **c. Tahap Perwujudan**

Tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya. Jika model itu telah dianggap sempurna, maka diteruskan perwujudan karya seni yang sesungguhnya. Proses pengalihan gagasan menjadi gambar teknik dilakukan secara rinci dan detail, bermula dari perumusan masalah hingga solusi pemecahannya, lengkap dengan gambar proyeksi, potongan, hubungan, ukuran dan perspektifnya. Dengan cara itu, hasil karya seni yang diinginkan dapat dideteksi sejak awal, meliputi kualitas material, teknik konstruksi, bentuk dan unsur estetik, berikut fungsi fisik dan sosial kulturalnya.<sup>11</sup>

---

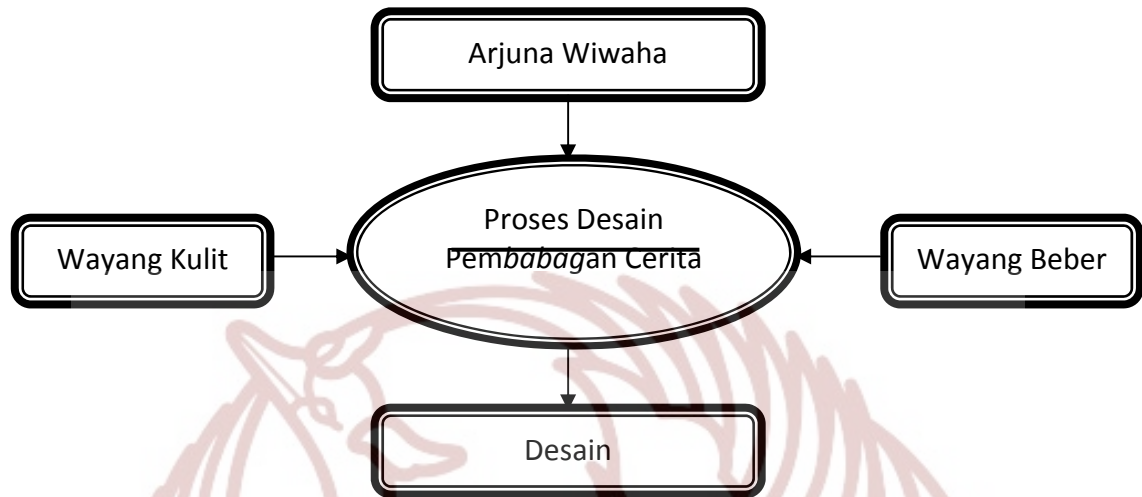
<sup>11</sup> SP. Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta:PRASISTA. 329

Secara sekematis metode penciptaan dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 01: Bagan Kerangka Pikir

Secara sekematis proses desain dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 02 : Bagan Proses Desain

Secara sekematis proses perwujudan karya dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 03 : Bagan Alur Proses Penciptaan Karya

## **J. Sistematika Penulisan**

Laporan pertanggung jawaban tugas akhir penciptaan karya seni ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Tinjauan Pustaka, Originalitas Penciptaan, Metodologi Penciptaan, Metode Penciptaan, Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**

Pengertian tema, Ruang Lingkup Tema, Tinjauan Isi Tema, Tinjauan Bahan, Tinjauan Selongsong Peluru, Tinjauan Teknik Ukir Logam Logam dan Tinjauan Visual.

### **BAB III VISUALISASI KARYA**

Eksplorasi Penciptaan, Perancangan Penciptaan, Gambar Kerja, Pemilihan Bahan, Perwujudan Karya, Finishing Karya, Kalkulasi Biaya Karya.

### **BAB IV ULASAN KARYA**

Karya 1 “Tapa Brata”, Karya 2 “Perdebatan”, Karya 3 “Siasat”, Karya 4 “Perang Tanding”, Karya 5 “Arjuna Wiwaha”

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan Saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **GLOSARIUM**

### **LAMPIRAN**



## **BAB II**

### **LANDASAN PENCIPTAAN**

#### **A. Pengertian Tema**

Perwujudan suatu karya seni tidak terlepas dari serangkaian proses yang mendasari penciptaannya. Karya seni lahir karena adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Hampir semua berasal dari suatu fenomena atau keadaan yang menyentuh batin seorang seniman sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, dari respon ini diwujudkan kedalam karya seni. Karya seni juga biasa digunakan seorang seniman untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena sebuah karya seni dituangkan dari perasaan, ide, serta gagasan yang ingin disampaikan oleh seorang seniman kepada masyarakat.<sup>12</sup>

Penciptaan karya tugas akhir ini memilih cerita Arjuna Wiwaha sebagai sumber ide penciptaan karya, yang akan dikemas dalam bentuk penokohan karakter Wayang Beber. Cerita tersebut dipilih karena Arjuna Wiwaha merupakan cerita dalam pewayangan yang asli dari Jawa, dan biasa ditampilkan dalam bentuk Wayang Kulit. Cerita Wayang Kulit biasanya mengangkat epos Mahabarata atau Ramayana, yang sebenarnya adalah cerita dari India yang digubah menjadi cerita versi Jawa. Namun dalam penggubahan tersebut cerita Ramayana dan Mahabarata banyak ditambahi dengan cerita baru yang hanya ada di Jawa, atau sering disebut

---

<sup>12</sup> Suzanne K. Langer. 1988. *Problematika Seni*. Terjemahan : FX. Widaryanto. Bandung : Akademi Seni Tari Indonesia. 111

dengan istilah *Lakon Carangan*<sup>13</sup>. Epos adalah cerita kepahlawanan atau syair panjang yang menceritakan riwayat perjuangan seorang pahlawan.<sup>14</sup> Cerita Arjuna Wiwaha adalah salah satu cerita yang ada di pulau Jawa yang naskahnya berbentuk *kakawin* dan merupakan *lakon carangan* dari kisah Mahabarata.

Cerita Arjuna Wiwaha dalam pewayangan di mulai dari Prabu Niwatakawaca (Raja Negeri Imantaka) yang meminang bidadari Suralaya (kahyangan tempat para dewa) yaitu Dewi Supraba, kalau pinangan tersebut ditolak Prabu Niwatakawaca mengancam akan menyerang Suralaya dan Kaendran. *Tapa brata* Arjuna di Goa Indrakila dan diganggu tujuh bidadari utusan Batara Indra, sampai dinobatkanya Arjuna menjadi Raja sementara dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan atas bantuanya mengalahkan Prabu Niwatakawaca.

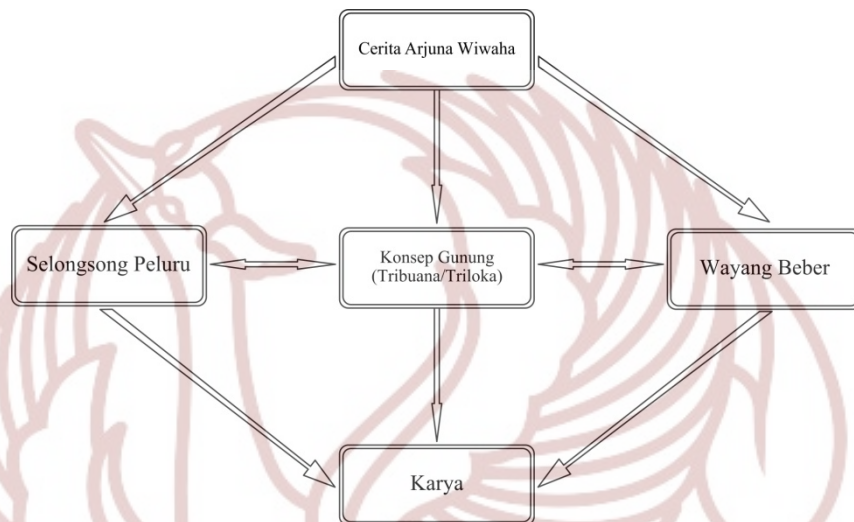
Alur cerita Arjuna Wiwaha sangat terstruktur dengan jelas tingkatan perjalanan manusia biasa untuk mencari jati diri sesungguhnya dengan bertapa. Sehingga penulis mencoba mengaitkan alur cerita tersebut dengan konsep gunung, sehingga terpilihnya bahan utama selongsong peluru mempunyai dasar yang kuat, sehingga saat mengaplikasikan cerita Arjuna Wiwaha dalam relief Wayang Beber pada medium selongsong peluru makna dari isi ceritanya sendiri lebih bisa tersampaikan.

---

<sup>13</sup> Carangan, Lakon atau cerita *carangan* adalah lakon wayang yang keluar dari jalur pakem (standar) kisah Mahabarata atau Ramayana. Namun, para pemeran dan tempat-tempat dalam cerita *carangan* itu tetap menggunakan tokoh-tokoh wayang purwa yang berdasar Mahabarata atau Ramayana seperti biasanya. ( SENA WANGI. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 2*. Jakarta : SENA WANGI. 367)

<sup>14</sup> Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. 306

Aspek-aspek tema Arjuna Wiwaha yang demikian kental dan penuh makna tersebut akan dikemas dalam bentuk penokohan karakter Wayang Beber. Hal ini di maksudkan untuk membuat cerita per-adegan atau *pejagong* akan divisualkan pada setiap karya dengan medium selongsong peluru.



Bagan 04 : Bagan Alur Penciptaan Karya

## B. Ruang Lingkup Tema

Berkesenian secara kreatif menjadi tuntunan untuk mengiringi kemajuan perkembangan zaman. Dengan landasan pemikiran-pemikiran tersebut maka akan tercipta desain karya seni yang baru.

Cerita Arjuna Wiwaha biasanya dikemas dalam bentuk sungging Wayang Beber, lukisan, motif batik maupun *relief* pada kayu. Hal tersebut merupakan tinjauan rupa karya atau visual dalam pengerjaan karya tugas akhir ini, dengan gagasan inovatif tanpa mengurangi dari segi alur cerita yang ada, tetapi mengubah bentuk wajah penokohan karakter Wayang Beber pada cerita Arjuna Wiwaha. Dengan cara mentransformasikan karakter penokohan Wayang Beber

dan Wayang Kulit menjadi karakter penokohan Wayang Beber yang baru dan akan diwujudkan dalam bentuk *relief* logam. Dari hasil transformasi tersebut diharapkan masyarakat dapat mengingatkan kembali kesenian Wayang Beber supaya tetap terjaga kelestariannya.

Cerita pewayangan selalu menyiratkan nilai filsafat dan falsafahnya. Kita semua mengetahui, bahwa bagi masyarakat Jawa, wayang tidaklah hanya sekedar tontonan tetapi juga tuntunan. Wayang bukan sekedar sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi, media penyuluhan dan media pendidikan.<sup>15</sup>

Wayang merupakan hasil budaya tradisional Indonesia yang tidak pernah habis untuk ditelaah, dibahas ataupun dikupas makna filsafat (tontonan) dan falsafah (tuntunan) yang terkandung didalamnya. Cerita pewayangan merupakan gambaran atau perlambang kehidupan manusia. Penciptaan serta penyajian cerita wayang dilakukan penuh dengan perlambangan, maka dari itu untuk menangkap intisari dari ceritanya, orang harus memiliki tingkah batin tertentu.

### **C. Tinjauan Isi Tema**

#### **1. Cerita Arjuna Wiwaha**

Cerita Arjuna Wiwaha dikenal juga dengan cerita Mintaraga dan Begawan Ciptaning. Cerita ini menceritakan tentang perjalanan *tapa brata* Arjuna di gunung Indrakila untuk mendapatkan anugerah Dewa, berupa senjata (kesaktian) agar dapat digunakan untuk melindungi pandawa dan memenangkan melawan

---

<sup>15</sup> Sujamto. 1992. *Wayang Dan Budaya Jawa*. Semarang : Dahara Prize. 18



kurawa dalam perang Barathayuda, juga untuk menjalankan dharma kepada kakaknya.

Empu Kanwa memetik dari kitab Mahabarata parwa ke-3 yaitu Wana Parwa mengenai pemusnahan sang Miraksasaraja Prabu Niwatakawaca. Waktu itu Raja Airlangga sedang menyelenggarakan pesta perkawinan dengan Putri Sanggrama Wijayadharma Prasada Tungga Dewi, yaitu putri Raja Sriwijaya. Dengan demikian cerita Arjuna Wiwaha itu mempunyai nilai sejarah.<sup>16</sup>

Naskah lakon dalam pewayangan “*Serat Pedhalangan Lampahan Harjuna Wiwaha*” yang disusun oleh Diyono BA, dan juga “*Diklat Lampahan Harjunawiwaha*” yang disusun Suratno, dalam naskah tersebut terdapat beberapa keterangan yang berkaitan dengan ajaran mistik dan tujuan Arjuna dalam bertapa, sebagaimana disebut dalam (pupuh 1.4) yaitu : “sang parta terdengar sedang bertapa, dengan tujuan agar menang dalam perang”. Tujuan tersebut juga terlihat dalam dialog Batara Hendra (Surapati) dengan Arjuna yang dijelaskan pada (pupuh VI.6), yaitu penjelasan Batara Hendra (Surapati) kepada Arjuna : “usaha yoga anda memang dahsyat nak, namun tertegun aku melihat, tercampur perbuatan kekerasan (baju zirah, busur, dan pedang siap tersanding). Serasa melihat batin orang yang mencari kesenangan dan kekuasaan. Aduh sayang, jika tak berkesimpulan mencapai Sang Hyang Moksa”.<sup>17</sup>

Penjelasan Batara Hendra (Surapati) tersebut dijawab oleh Arjuna yang tertulis pada (pupuh V bait 10 dan 11) yaitu “sungguh benar sabda Sang Pertapa,

---

<sup>16</sup> Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : Balai Pustaka. 7

<sup>17</sup> Qomari. 2001. *Nilai-Nilai Keislaman Dalam Lakon Begawan Ciptoning (Studi Tasawuf Atau Mistik Islam)*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Surakarta : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta. 8

Perihal dharma ksatria dan kebijakanlah yang paling penting. Namun demikian dalam keyakinan berkesimpulan pula untuk mencapai Sang Hyang Moksa. Sebab tidak ada satu orangpun terbebas baik batin maupun lahir. Selama masih hidup, Nerwana yang suwung itulah tujuan orang kesana, penantian saja nikmat, kuasa itu main-main dan bersenang-senang”.<sup>18</sup>

Arjuna menjalani banyak godaan untuk mendapatkan anugerah dari Dewa. Untuk meyakinkan kesungguhan dan kemampuan dalam mengendalikan hawa nafsu Arjuna, Batara Indra mengutus para bidadari yang sangat cantik untuk menggoda ketenangannya. Karena dalam *tapa brata* harus bisa bebas dari hawa nafsu, batin bersih, jernih dan bening, suci bebas dari ketamakan dan hanya berjiwa pasrah. Jadi godaan dari bidadari utusan Batara Indra belum bisa mengganggu *tapa brata* Arjuna, begitu pula cobaan-cobaan dari Dewa selanjutnya tidak bisa menggoyahkan kelurusan batin Arjuna dalam meditasi.

Berkat keteguhan Arjuna dalam menjalani *tapa brata*, para Dewa memberi anugerah dan mengabulkan permintaan Arjuna, yang berupa panah sakti Pasopati langsung dari Batara Siwa. Mengenai hasil puncaknya, ketika Arjuna dapat bertemu dengan Sang Hyang Siwa, sudah diterangkan dalam naskah Arjuna Wiwaha oleh Poerbocaroko yang disalin Sanusi Pane, yaitu : sebelum doanya habis maka marta Siwa (kebenaran utama) bersabda, “anakku sudah nyata engkau mencapai maksudmu, Pasopati nama senjata itu, lihatlah!”, (sarga XII, bait I).<sup>19</sup> Demikianlah sabda Sang Hyang Iswara, maka keluarlah api dari tangannya yang

---

<sup>18</sup> Qomari. 2001. *Nilai-Nilai Keislaman Dalam Lakon Begawan Ciptoning (Studi Tasawuf Atau Mistik Islam)*. 9

<sup>19</sup> Sanusi Pane. 1978. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : PN Balai Pustaka. 38

berupa sebuah panah. Diterima Sang Dananjaya panah yang halus yang berupa api itu, menjadi padu dengan panahnya”. (sarga XII, bait 2).<sup>20</sup>

Sarga XII bait 3 juga dinyatakan bahwa, “dihadiahkan pula kepadanya busur dan mahkota yang tidak ada bandingannya. Kepadanya diajarkan sekalian ilmu perang. Inilah anugerah nyata yang diterima Arjuna dari Sang Hyang Rudra”.

Arjuna tidak hanya mendapat senjata dan kesaktian, tetapi juga kebahagiaan yang tak terhingga. Seperti pada (sarga XII, bait 4) “putra raja itu seperti merasa tidak di Dunia sebagai ia bertukar rupa, demikian sukacitanya. Ia teladan mencapai tujuan karena ketabahan hati”. Adapun bait ke-6 dinyatakan : “karena itu ia berbahagia, kalau tercapai olehnya keadaan tidak wujud”.<sup>21</sup>

Hasil yang dirasakan setelah *tapa bratanya* adalah dipanggil sang Arjuna ke Suralaya. Dalam perjalanan menuju Suralaya yang diiringi Batara Erawana. Arjuna sudah merasa bermimpi tidak hidup di Dunia. Setelah sampai di Suralaya, “maka dijamulah putra raja dengan 6 nikmat yang utama. Hanya lezat birahi yang tidak dapat dirasakanya, karena terlarang baginya sementara”. (sarga XV, bait 1).<sup>22</sup>

Setelah berhasil membunuh Prabu Niwatakawaca, Arjuna dinobatkan menjadi Raja Suralaya. Seperti tersebut pada (sarga XXIX, bait 2)<sup>23</sup> yaitu “setelah itu dinobatkan Arjuna menjadi Raja Endrabawana. Tujuh hari tujuh malam Arjuna memakai gelar Prabu Kariti, itulah hadiah dari Batara Indra. Semalam di Kahyangan lamanya sama dengan satu bulan di Bumi dan demikian pula lama

---

<sup>20</sup> Sanusi Pane. 1978. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : PN Balai Pustaka. 38

<sup>21</sup> Sanusi Pane. 1978. 38

<sup>22</sup> Sanusi Pane. 1978. 48

<sup>23</sup> Sanusi Pane. 1978. 88

harinya. Karena itu tujuh bulan Arjuna boleh merasakan buah dari kepahlawanannya.

## 2. Sejarah Cerita Arjuna Wiwaha

Kitab Kakawin Arjuna Wiwaha ditulis dalam bahasa Jawa kuno yang terdiri 36 *pupuh* atau *canto*. Setiap *pupuh* terdiri dari bait yang tidak tetap, yaitu antara 15 bait sampai 2 bait. Kisah Arjuna Wiwaha aslinya karangan Empu Kanwa, seorang ahli syair dan filsafat yang hidup dalam pertengahan abad XI, yaitu waktu di Jawa Timur bertahta Raja Airlangga, aslinya dalam bahasa Kawi. Empu Kanwa memetikinya dari kitab Mahabarata parwa ke-3 yaitu Wana Parwa mengenai pemusnahan sang Miraksasaraja Prabu Niwatakawaca.<sup>24</sup>

Kisah ini kemudian disadur dalam serat Pedalangan Ringgit Purwa jilid XXIX bab 127 lakon Arjuna Wiwaha, aslinya dalam bahasa Jawa huruf Jawa. Penghimpunan buku-buku Serat Pedalangan Ringgit Purwa itu Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya Mangkunegara VII di Surakarta, Kanjeng Pangeran Arya Kusumadiningrat dan J. Kats. Tiga puluh tujuh jilid serat Pedalangan Ringgit Purwa yang berisi 175 lakon tersebut isinya mungkin dipetik dan diringkas dari Kitab Pustaka Raja Karya mendiang pujangga besar Raden Ngabehi Rangawarsita di Surakarta.<sup>25</sup> Kisah ini juga diramu dengan buku Mintaraga hasil karya Ingkang Sinuwun Kanjeng Susuhunan Pakububowo *Ingkang Kaping Tiga* di Surakarta, aslinya dalam bahasa Jawa huruf Jawa dalam syair Macapat.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : Balai Pustaka. 7

<sup>25</sup> Sunardi D.M. 1993. 7

<sup>26</sup> Sunardi D.M. 1993. 8



Kitab Arjuna Wiwaha ini dibuat oleh Empu Kanwa bukan sekedar karya sastra yang adiluhung, tetapi juga mengandung tujuan yang menghasilkan puja sastra untuk menjunjung tinggi kewibawaan Raja Airlangga di Kerajaan Kahuripan. Selain itu karya sastra ini juga di anggap sebagai kenangan atas perkawinan Raja Airlangga dengan Putri Sanggrama Wijayadharma Prasada Tungga Dewi, yaitu putri Raja Sriwijaya.<sup>27</sup>

Selanjutnya dalam sejarah budaya khususnya di Jawa, Kakawin Arjuna Wiwaha ini mendapatkan tanggapan yang beraneka ragam dan berubah-ubah dari masa ke masa. Di Jawa beberapa jalur penafsiran Arjuna Wiwaha muncul dalam bentuk karya-karya gubahan dalam tembang macapat (Jarwa Macapat), dengan nama Wiwaha atau Mintaraga. Dalam hal pementasan wayang kulit purwa, ada beberapa pementasan yang telah di rekam, antara lain : “*Harjuna Wiwaha*” (Ki Narto Sabdo) dan “*Begawan Ciptoning*” (Ki Hadi Sugito). Ada pula Sambutan atas kisah Arjuna Wiwaha dalam bentuk karya seni bukan sastra, seperti relief-relief pada candi Surawana (Surowono), candi Jago, candi Tumpang dan goa Selomangleng, serta hiasan pada keris dan lukisan pada kain batik.

### **3. Ringkasan Cerita Arjuna Wiwaha Sesuai Adegan yang Singkat**

Arjuna Wiwaha merupakan suatu episode di dalam epos India Mahabarata di mana Arjuna sedang bertapa di Gunung Indrakila, sebuah puncak gunung Himalaya. Dia bertapa untuk memperoleh kesaktian dan senjata guna memenangkan Bharatayuda. Pada saat itu kahyangan Dewata sedang diancam serangan oleh Raja-Raksasa Niwatakawaca. Para Dewa meminta Batara Indra

---

<sup>27</sup> Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : Balai Pustaka. 7

untuk mencari manusia sakti yang akan dapat mengalahkan Niwatakawaca, pilihan jatuh kepada Arjuna yang sedang bertapa itu. Batara Indra akan menguji keteguhan hati Arjuna dan tujuan *tapa bratanya*, dari kahyangan diutus bidadari-bidadari cantik, di bawah pimpinan Dewi Supraba untuk menggoda dan membatalkan *tapa brata* Arjuna, tetapi usaha tersebut gagal.<sup>28</sup>

Batara Indra sendiri turun ke dunia menyamar sebagai seorang Brahmana dan menanyakan tujuan Arjuna bertapa. Pada dialog tersebut diungkapkan pemikiran filsafat mengenai kesusilaan (etika). Batara Indra melihat bahwa Arjuna menyanding senjata busur panah dan pedang kemudian bertanya apakah seorang yang sedang bertapa untuk mencapai *kamuksan (liberation)* layak membawa senjatanya. Arjuna menjawab bahwa tujuan *tapa bratanya* bukanlah mencapai kemuksan, melainkan untuk memenuhi dharma ksatria memperoleh kesaktian dan senjata agar unggul dalam tugas peperangan dan tugas melindungi rakyat. Batara Indra bergembira mendengar jawaban ini.<sup>29</sup>

Percobaan terakhir dilakukan Batara Siwa sendiri, yang menyamar menjadi seorang pemburu. Pada saat itu Prabu Niwatakawaca mengutus raksasa murka menjadi seekor babi hutan untuk merusak pertapaan Indrakila, Arjuna keluar dari meditasinya dan melepaskan panahnya berbarengan dengan panah Batara Siwa yang juga mengenai babi hutan. Terjadilah pertarungan namun Arjuna sudah tau siapa yang dihadapi dan menghaturkan sembah bhaktinya. Dalam dialog Batara Siwa dan Arjuna diungkapkan, renungan filsafat tentang hidup awal akhir

---

<sup>28</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 12

<sup>29</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. 12

kehidupan alam semesta serta manusia dan hakekat Siwa (Metafisika). *Tapa brata* Arjuna diterima para dewa, Batara Siwa memberinya panah sakti Pasopati yang kemudian digunakan oleh Arjuna untuk membunuh Prabu Niwatakawaca. Sebagai hadiah kemenangannya Arjuna dinikahkan dengan ke tujuh bidadari dan untuk sementara menjadi raja kahyangan dengan gelar Prabu Kariti.<sup>30</sup>

#### **4. Ajaran Nilai Moral dan Filosofi**

Cerita Arjuna Wiwaha mengandung falsafah kejawen dengan penggarapan pola hidup zaman kuno. Bila *tapa brata* Arjuna diterapkan pada zaman sekarang yang serba modern ini dirasa kurang tepat, tetapi hakekat suatu *tapa brata* yang berarti konsentrasi penuh untuk menempuh hasil dan tujuan yang semaksimal mungkin, masih perlu digunakan walaupun pada zaman modern. Seseorang akan matang dan selalu terarah semua tingkah lakunya bila bisa mengendalikan semua tingkah laku dan segala nafsunya. Dalam *tapa brata* Arjuna juga harus bisa menutup segala lubang nafsunya untuk bisa mencapai tujuannya.

Pandangan masyarakat Jawa mengenal sistem waktu dalam ruang kosmos, adalah hubungan yang tidak terpisahkan antara dirinya dengan alam semesta. Pandangan ini oleh masyarakat dikenal dengan *keblat papat kelima pancer*, dalam kosmogoni Jawa yang didalamnya berisi tentang pembagian nafsu menjadi empat yaitu Nafsu *lauwamah* berarti *angongso* (serakah), menimbulkan dahaga, kantuk, lapar dan sebagainya. Tempatnya dalam perut, lahirnya dari mulut, diibaratkan sebagai hati yang bersinar hitam. Nafsu *amarah* artinya garang memiliki watak angkara murka, iri, pemaarah dan sebagainya yang bersumber di empedu, timbul

---

<sup>30</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 12

dari telinga, ibarat hati bersinar merah. Nafsu *supiah* artinya birahi, menimbulkan watak rindu, membangkitkan keinginan, kesenangan dan sebagainya yang bersumber pada limpa, timbul dari mata, ibarat hati bersinar kuning. Nafsu *mutmainah* (jujur) artinya ketentrangan, punya watak loba akan kebaikan, tanpa mengenal batas kemampuan, sumbernya dari tulang, timbul dari hidung, ibarat hati bersinar putih.<sup>31</sup>

Manusia akan mampu mencapai *kasampurnan jati*, apabila manusia mampu mengendalikan diri terhadap keempat nafsu dalam dirinya, maka akan memiliki hati yang *waskita* (awas dan selalu ingat), dan mendatangkan anugerah kemuliaan dari *sangkan paran* (kehendakNya). Ajaran kosmogoni Jawa memberikan arti, bahwa keempat nafsu manusia tersebut pada hakekatnya ada dalam diri manusia (mikrokosmos), sehingga lambang-lambang yang digambarkan baru akan memperoleh makna, apabila manusia mampu mengendalikan diri. Sifat pengendalian diri inilah di dalam religi Jawa disebut *Nur-rasa*, yaitu dasar kehendak (Nur) yaitu menggerakkan cipta rasa (kehendak jiwa) dan cipta karsa (budaya).<sup>32</sup>

*Tapa brata* Arjuna dalam cerita Arjuna Wiwaha dilakukan karena kesadarannya sebagai ksatria, dia ingin melakukan dharma kewajibannya di tengah masyarakat. Dia merupakan lambang abdi Negara yang sanggup korbankan jiwa, raga dan harta bendanya demi bela negaranya. Kedua tangannya selalu terbuka untuk semua yang membutuhkan, sehingga dalam konsentrasi

---

<sup>31</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 7

<sup>32</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. 8



tapanya Arjuna masih menerima dan masih mau berdialog dengan Batara Indra yang sedang menguji dirinya, apakah tapanya untuk ambisi pribadi atau benar-benar untuk pengabdian.

Cerita Arjuna Wiwaha dari uraian di atas dapat disimpulkan mengandung makna yang tersirat di dalam ceritanya untuk kehidupan sekarang ini. Berupa makna kesabaran, pengabdian, berbuat kebaikan dan keberanian untuk membasmi kejahatan. Kisah *Arjuna Wiwaha* atau *Begawan Ciptaning* pada masa kinipun kerap kali ditafsirkan dalam rangka cita-cita kesempurnaan, pendidikan dan kemasyarakatan.

## 5. Tinjauan Tentang Wayang

Wayang berasal dari kata *wewayangan* atau *wayangan*, yang berarti bayangan. Arti harfiah dari pertunjukan wayang adalah pertunjukan bayang-bayang. Arti filsafat yang lebih dalam lagi adalah bayangan kehidupan manusia, atau angan-angan manusia tentang kehidupan manusia masa lalu. Angan-angan kehidupan manusia masa lalu itu adalah cerita tentang kehidupan nenek moyang. Pertunjukan bayang-bayang kemudian hari berubah menjadi pertunjukan ritual memuja nenek moyang. Oleh karena semakin lama pemikiran manusia semakin berkembang maka pertunjukan bayang-bayang menjadi seni pertunjukan.<sup>33</sup>

“Pertunjukan wayang pada masa lalu adalah upacara ritual pemujaan roh nenek moyang. Kenyataan ini memang masih terasa pada masa sekarang. Kepercayaan itu tentu erat kaitanya dengan kepercayaan kuno Indonesia, yaitu kepercayaan animisme dan dinamisme”.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Pandam Guritno. 1988. *Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta : Universitas Indonesia Press. 11

<sup>34</sup> Sujanto dalam Bagyo Suharyono. 1992. *Wayang Dan Budaya Jawa*. Semarang : Dahara Prize. 14

## 6. Tinjauan Tentang Wayang Beber

Wayang Beber merupakan seni pertunjukan yang muncul dan berkembang di pulau Jawa pada masa pra-Islam dan masih berkembang di daerah-daerah tertentu di pulau Jawa. Dari berbagai jenis wayang di Indonesia, ada satu jenis wayang yang dianggap istimewa, yaitu Wayang Beber. Wayang Beber adalah jenis wayang yang khas dan unik di antara jenis wayang yang lainnya. Wayang Beber adalah suatu pertunjukan wayang dengan gambar-gambar sebagai objek pertunjukan. Gambar-gambar tersebut dipertunjukan dengan cara membentangkan (*membeber*) gulungan. Gambar-gambar itu melukiskan adegan-adegan wayang yang diceritakan satu demi satu oleh dalang. Dalam pertunjukan, dalang menuturkan cerita dengan diiringi musik gamelan. Beberapa pakar asing berpendapat bahwa Wayang Beber adalah jenis wayang yang istimewa.<sup>35</sup>

Ciri-ciri Wayang Beber dapat dilihat dari bentuknya yang merupakan rangkaian dari gambar-gambar. Beberapa gambar dilukiskan pada selembar kertas atau kain. Wayang Beber kuno dilukiskan di atas kertas *gedhog*, tetapi Wayang Beber baru yang dibuat di Mangkunegaran pada tahun 1935 sampai tahun 1939 dilukiskan pada lembaran kain mori halus. Pembuatan Wayang Beber baru di Mangkunegaran atas perintah Kanjeng Gusti Arya Adipati Mangkunegara VII pada masa berkuasa. Pembuatan ini adalah *tedhak sungging* (copy) dari Wayang Beber kuno yang masih ada, yaitu Wayang Beber Wonosari dan Wayang Beber Pacitan.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Bagyo Suharyono. 2005. *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka. 39

<sup>36</sup> Bagyo Suharyono. 2005. 41

Cerita Wayang Beber adalah kumpulan cerita yang berasal dari Jawa periode klasik, tepatnya dari era kerajaan Kediri (Kahuripan). Wayang Beber mempunyai cerita *gedhog*, yaitu tentang riwayat Raden Panji Inu Kertapati (Panji Asmorobangun) dari Jenggala. Isi pokok cerita itu hanyalah perkawinan antara Raden Panji Inu Kertapati (Panji Asmorobangun) dan Dewi Sekartaji (Galuh Candrakirana).<sup>37</sup>

Menurut kitab Sastra Miruda, Wayang Beber dibuat pada tahun 1283, oleh Candra Sengkala, Gunaning Bujangga Nembah Ing Dewa (1283). Kemudian dalam pembuatan Wayang Beber dilanjutkan oleh Putra Prabu Bhre Wijaya, Raden Sungging Prabangkara. Dari segi cerita yang diangkat, Wayang Beber pada umumnya menceritakan tentang kisah Panji. Isi dari kisah Panji adalah menceritakan tentang kepahlawanan dan cinta, dengan tokoh utamanya Raden Inu Kertapati (Panji Asmorobangun) dan Dewi Sekartaji (Galuh Candra Kirana). Pagelaran Wayang Beber biasanya diadakan pada waktu acara sunatan, panen padi, bersih desa, perkawinan maupun acara *selapanan* bayi. Kebudayaan ini masih berlangsung hingga tahun 1900-an, namun pada masa setelah itu hingga sekarang semakin memudar bahkan belakangan ini menjadi sangat langka.<sup>38</sup>

Sebagai bentuk kepedulian terhadap kesenian Wayang Beber tersebut, dalam penciptaan tugas akhir ini, penulis mentransformasikan bentuk karakter penokohan Wayang Beber dengan Wayang Kulit menjadi bentuk tokoh karakter Wayang Beber yang baru, dan di wujudkan dalam bentuk *relief* logam dengan

---

<sup>37</sup> Bagyo Suharyono. 2005. *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka. 239

<sup>38</sup> Bagyo Suharyono. 2005. 240

medium selongsong peluru. Hal tersebut diharapkan dapat mengingatkan kembali kesenian Wayang Beber kepada masyarakat supaya tetap terjaga kelestariannya.

Tokoh utama yang sering diangkat dalam kisah Wayang Beber yaitu Raden Panji Asmoro Bangun dan Dewi Sekartaji, akan digunakan sebagai tinjauan rupa visual dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Raden Panji Asmoro Bangun akan digunakan sebagai tinjauan rupa visual penokohan karakter wayang beber dari Raden Arjuna, yang tetap mengacu pada tokoh Raden Arjuna pada Wayang Kulit. Sedangkan Dewi Sekartaji akan digunakan sebagai tinjauan rupa visual penokohan karakter Wayang Beber dari ke-7 bidadari dan juga mengacu pada tokoh Srikandi dalam Wayang Kulit.

## **7. Tinjauan Tentang Konsep Gunung (Tribuana atau Triloka)**

Ajaran filsafat Jawa secara tersirat menjelaskan hubungan mikro-makro-metakosmos, sesuai sistem berfikir budaya mistis Indonesia. Pandangan tentang makrokosmos mendudukan manusia sebagai bagian dari semesta. Manusia harus menyadari tempat dan kedudukannya dalam jagad raya ini. Pandangan tentang mikro-makro-metakosmos, dalam konsep yang kemudian disebut ajaran Tribuana atau Triloka, yakni : (1) *alam niskala* (alam yang tak tampak dan tak terindra). (2) *alam sakala niskala* (alam yang *wadag* dan tak *wadag*) alam yang terindra tetapi juga tidak terindra, dan (3) *alam sakala* (alam bawah). Manusia dapat bergerak ke tiga alam metakosmos tadi lewat *sakala niskala* (alam tengah) dan *niskala* (alam atas).<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 3



Pandangan masyarakat Jawa, Gunung yang kelihatan tinggi dengan puncak-puncaknya yang tertutup awan, menyimpan banyak misteri dan dianggap memiliki keajaiban oleh manusia di zaman dahulu, sehingga gunung dianggap sebagai sesuatu yang keramat, dan masih dikeramatkan sampai kini. Gunung menurut kepercayaan masyarakat (terutama Jawa) adalah jembatan dunia atas dan dunia bawah, oleh karenanya tempat-tempat pemujaan didirikan ditempat yang tinggi, atau diciptakan berbagai *prototipe* gunung yang disebut gunungan (tiruan gunung) sebagai jembatan trasendental antara dunia atas dan dunia bawah.<sup>40</sup>

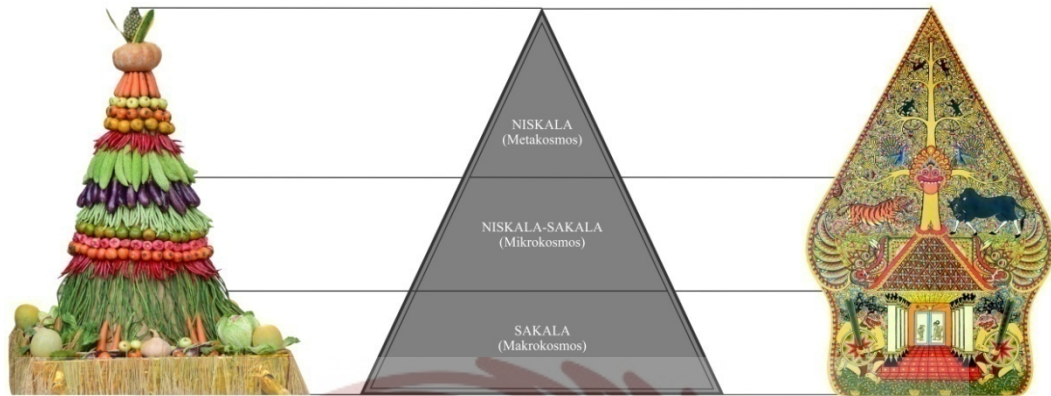
Pandangan orang Jawa dalam melihat dunia secara kosmologi tentang dunia bagian bawah dan dunia bagian atas, sering dipadukan dengan dunia bagian tengah yang juga disebut dengan *dualisme dwitunggal* atau *dualisme mototis*. Istilah tersebut cocok dengan istilah Jawa seperti, *loro-loroning hatunggal*, *rwa binneka*, *kiwo tengen*, Bhineka Tunggal Ika. Sikap menggabungkan dua menjadi satu seperti itu, di lingkungan masyarakat Jawa disebut dengan *sinkretisme* yaitu, proses interaksi antara prinsip maupun bermacam-macam kebudayaan yang berbeda. I Kuntara Wiryamartana menyebut pandangan tata alam atau dunia (kosmologi) Jawa tersebut sebagai *mikro-makro-metakosmos*. *Mikrokosmos* adalah manusia, *makrokosmos* adalah alam semesta, sedangkan *metakosmos* terdiri atas alam *niskala* yang tak Nampak (tak terindra), alam *sakala-niskala* yang wadag dan tak wadag (terindra dan tak terindra) dan alam *sakala*, yakni alam wadag di dunia ini.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 39

<sup>41</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. 6





Gambar 01. Gambaran Konsep Gunung (Tribuana/Triloka) Dalam Bentuk Tumpeng dan Gunungan Wayang Kulit (Repro : Yoga Pradana, 2017)

Cerita wayang lakon Arjuna Wiwaha oleh empu kanwa (abad XI) di zaman Raja Airlangga, merupakan bentuk *Kakawin*, cerita bersyair berwujud lakon untuk pementasan wayang. Renungan filsafat secara metafisik yaitu renungan tentang ada (*being*) diwujudkan dalam pribadi (*personified*). Dewa Siwa yang digambarkan sebagai “*sarining paramatatwa*” (inti dari kebenaran tertinggi=*niskala*), ada tiada (terindera dan tak terindera=*sakala-niskalamatka*) yaitu asal dan tujuan (*the where from and where to, origin and destiny*) alam semesta (*sakala*). Hubungan antara Arjuna dengan Siwa dinyatakan “*wahya dhyatmika sembahning hulun*” hubungan sembah lahir batin. Renungan tentang tata laku susila (etika) didapatkan dalam dialog Arjuna dan Batara Indra. Etika bukan merupakan refleksi teoritis belaka, melainkan merupakan perbuatan *laku* baik, yaitu sarana mencapai kesempurnaan, dengan menjalankan “*dharma ksatria*” yaitu kewajiban seorang ksatria. Bila mana kewajiban ini senantiasa

dilakukan dengan baik “*makaputusa sang hyang kalepasan*” dia akan mencapai *kamuksan* atau kebebasan.<sup>42</sup>

Estetika yang dibangun lewat karya sastra tersebut, menitik beratkan pada paduan antara keindahan sastra tembang dengan ajaran kebaikan. Ajaran yang menggambarkan tentang batin manusia dalam mencari sari kehidupan manusia. Tujuan laku manusia dalam mencapai *kasampurnan sejati*, dihadapkan dalam tujuh tingkatan ujian menuju tingkat tingkat kehidupan yang tertinggi yang disebut dengan alam *Niskala* (alam atas dalam ajaran tentang Triloka/Tribuana). Manusia Jawa, menyadari bahwa hidup di dunia hanyalah “semu”, maka dicarilah hidup yang sesungguhnya (hidup sejati). Maka semasa di dunia perlu bekal untuk masuk ke dalam kehidupan yang sesungguhnya, maka manusia harus mensucikan dirinya lahir batin, dan kembali kepadaNya. Masih terjadinya hubungan antara Arjuna (mikrokosmos) dengan alam semesta dan lingkungannya (makrokosmos) dan hubungan antara Arjuna dengan Tuhannya (metakosmos).<sup>43</sup>

## **8. Tinjauan Rupa Tokoh Dalam Cerita Arjuna Wiwaha**

Cerita Arjuna Wiwaha telah banyak dikenal oleh kalangan masyarakat (Jawa). Nilai filosofi yang tertera di dalam figur tokoh dalam cerita tersebut telah banyak dijadikan pandangan hidup oleh masyarakat luas. Dalam cerita Arjuna Wiwaha memiliki beberapa tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh utama yang dimaksud diantaranya adalah Arjuna, Dewi Supraba, Batara Indra, Batara Siwa,

---

<sup>42</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 13

<sup>43</sup> Dharsono (Sony Kartika). 2015. 15

Kirata, Prabu Niwatakaca dan Momongmurka yang menjelma menjadi seekor babi hutan. Adapun uraian tentang tokoh-tokoh tersebut sebagai berikut :

**a. Arjuna**

Arjuna adalah anggota keluarga pandawa yang tengah atau yang ketiga, putra Prabu Pandu. Arjuna mempunyai banyak nama lainya. Arjuna sendiri berarti air jernih tak membekas, di antara nama-namanya yang lain terdapat : 1. Kumbawali, yang berarti sebagai tempat rasa, 2. Parta, yang berarti berbudi sentausa, 3. Margana, yang berarti bias terbang, 4. Pandu putra, putra Pandu, 5. Kuntadi, yang berarti panah sakti, 6. Endratanaya, yang berarti anak angkat Batara Indra, 7. Prabu Kariti, yang berarti mendapat anugerah Dewa untuk menjadi raja di Tejamaya (tempat para dewa), karena jaya dalam perang atas titah Dewa, 8. Palguna karena dilahirkan di musim palguna, yakni musim VIII dan karena bisa menaksir kekuatan perang musuh, dan 9. Dananjaya yang berarti menjauhkan diri dari soal-soal harta benda. Sesudah termasuk golongan tua, Arjuna tak mau lagi menggunakan pakaian keemasannya. Akhirnya Arjuna disebut juga titisan Hyang Wisnu.<sup>44</sup>

Arjuna merupakan contoh ideal dalam cerita pahlawan kuno yang pemberani, tampan, jujur dan murah hati. Sedangkan memiliki daya tarik bagi setiap wanita dari segala lapisan merupakan pokok dari berbagai cerita. Arjuna bermata jaitan, berhidung mancung, bersanggul *kadal menek*, bersunting *waderan*, tak berpakaian serba keemasan atau permata dan berkain *bokongan* kasatria.

---

<sup>44</sup> Hardjowirogo. 1989. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta : Balai Pustaka. 191



Gambar 02. Arjuna Wayang Kulit Gaya  
Surakarta  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 03. Ciptaning Wayang  
Kulit Gaya Surakarta  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)





Gambar 04. Prabu Kariti Wayang  
Kulit Gaya Surakarta  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

#### **b. Dewi Supraba**

Dewi Supraba adalah salah satu bidadari yang tercantik diantara bidadari yang lain, Suprabalah yang membantu Arjuna untuk membunuh Prabu Niwatakawaca dengan menyelidiki kelemahan yang ada padanya. Dewi Supraba juga pernah dilamar oleh Nagapaya, tetapi Batara Indra yang menguasai para bidadari menolak lamaran itu. Karena itu Nagapaya menyerang kahyangan, sehingga para Dewa kalang kabut. Batara Indra meminta bantuan pada Pandu Dewanata, Nagapaya akhirnya tewas waktu berhadapan dengan Pandu. Batara Indra member hadiah *Lisah Tala* pada Pandu Dewanata.<sup>45</sup> Dewi Supraba merupakan salah seorang putri dari Dewa Indra yang kemudian diperistri oleh Arjuna, sebagai hadiah Arjuna bisa menyingkirkan Prabu Niwatakawaca yang hendak menghancurkan kahyangan.

---

<sup>45</sup> Tim Penulis Sena Wangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia (Jilid 4 R-S)*. Jakarta : Sena Wangi. 1307





Gambar 05. Supraba Wayang Kulit  
Gaya Surakarta  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

### c. Batara Indra

Batara Indra adalah putra Hyang Guru, Dewa ini terhitung berkuasa di sebagian Jonggringsalaka, tempat tinggal Batara Guru yang disebut juga Kaendran. Waktu Batara Indra dilahirkan, demikian besar pengaruhnya hingga bumi bergetar, angin meniup sangat kencang dan air laut menghempas sampai meluap ke darat. Kekuasaan Batara Indra adalah memerintah segala Dewa atas titah Batara Guru, Batara Indra juga bertanggung jawab mengenai segala sesuatu di tempat kediaman para Dewa dan juga menguasai semua bidadari di Surga. Berkuasa menentukan hadiah yang akan di anugerahkan kepada manusia, karena kekuasaannya yang begitu besar, maka Batara Indra selalu menerima hal-hal yang diajukan oleh insan manusia kepada Dewa. Batara Indra berputra dua orang putri yaitu Dewi Tara yang dianugerahkan kepada Raden Sugriwa, seorang ksatria kera dan Dewi Tari yang dianugerahkan kepada Prabu Dasamuka, Raja Rakssasa di Alengka. Batara Indra bermata kedondong, berhidung mancung, berbibir rapat,

bermahkota sebagai tanda bahwa ia adalah Dewa Raja, berpakaian rapekan pendeta, berbaju dan bersepatu, bergelang, berpontoh dan berkeroncong.<sup>46</sup>



Gambar 06. Batara Indra Wayang  
Kulit Gaya Surakarta  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

#### d. Batara Siwa

Batara Guru di dunia pewayangan adalah pemuka para dewa yang memerintah kahyangan, yaitu alam yang dihuni para dewa. Dalam seni kriya wayang kulit purwa, Batara Guru dilukiskan bertangan empat, bertaring kecil, berleher biru, kakinya *apus* (semacam penyakit polio), dan hampir selalu mengendarai Lembu Andini. Ia juga dikenal dengan nama lain, yakni Sang Hyang Manikmaya, Sang Hyang Caturbuja, Sang Hyang Otipati, Sang Hyang Jagadnata, Nilakanta, Trinetra, Grinata, dan sebagainya. Dalam pewayangan Batara Guru bersaudara dua orang, Hyang Maha Punggung dan Hyang Ismaya. Ayah ketiga bersaudara itu adalah Sang Hyang Tunggal, ibunya bernama Dewi Rekatawati.

---

<sup>46</sup> Hardjowirogo. 1989. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta : Balai Pustaka. 46

Suatu saat Dewi Rekatawati melahirkan anak berwujud sebutir telur yang memancarkan cahaya terang. Dengan kesaktian Sang Hyang Tunggal mengubah wujud telur itu. Kulit telurnya berubah wujud menjadi Hyang Maha Punggung, dia dianggap menjadi anak sulung. Putih telurnya menjadi Hyang Ismaya, ia dianggap menjadi anak nomor dua. Dan kuning telurnya menjadi Hyang Manikmaya, dianggap menjadi anak bungsunya. Kedua kakaknya diberi tugas menjadi pamong umat manusia di dunia sedangkan Sang Hyang Manikmaya bertugas mengepalai para Dewa di kahyangan. Bagi penganut agama Hindu Batara Guru adalah sebutan lain dari Batara Siwa, karena agama Hindu yang pertama-tama menyebar ke Indonesia adalah Resi Agya Agastya dari Sekte Saiwa (Syaiwa, Syiwa atau Siva), untuk menghormati dan mengagungkannya, Resi Agastya disebut pula Batara Guru.<sup>47</sup>



Gambar 07. Batara Guru  
Wayang Kulit Gaya Surakarta  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

<sup>47</sup> Tim Penulis Sena Wangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia (Jilid 1 A-B)*. Jakarta : Sena Wangi. 258

#### e. Kiratarupa

Kiratarupa yaitu nama dewa Siwa yang menyamar menjadi pemburu babi hutan yang hendak membunuh Arjuna. Kata “kirata” terdapat juga dalam cerita Sansekerta dan Kakawin Arjuna Wiwaha. Kata Kirata berarti pemburu atau nama suku yang mata pencahariannya berburu. Dalam kakawin Arjuna Wiwaha dan cerita pewayangan digunakan nama Kiratarupa. Penyebutan itu bersumber pada kalimat ‘*ling sang phalguna tumeke Kiratarupa*’ (Arjunawiwaha Z VIII 8).<sup>48</sup>



Gambar 08. Kirata Wayang  
Kulit Gaya Surakarta  
(Repro : Yoga Pradana,  
2016)

#### f. Prabu Niwatakawaca

Niwatakawaca nama Raja Imantaka atau Maimantaka. Dalam cerita Wanaparwa, selain nama raja Niwatakawaca nama pasukan raksasa yang wujudnya sama dan pakainnya seragam, berjaket baja, yang lenyap karena panah

---

<sup>48</sup> Solichin. 2011. *Intangible Heritage Of Humanity Falsafah Wayang*. Jakarta : Sena Wangi. 140



Pasopati.<sup>49</sup> Prabu Niwatakawaca terkadang disebut Nirwata Kawaca atau Nirbita. Raja berwujud raksasa ini menjadi tokoh penting dalam buku *kakawin* karangan Empu Kanwa yang berjudul Arjuna Wiwaha. Niwatakawaca berwujud raksasa walaupun ibunya Dewi Durniti adalah wanita cantik, dan ayahnya Bambang Kandihawa adalah ksatria tampan. Ini terjadi karena pada waktu Bambang Kandihawa yang penjelmaan Srikandi, menikah dengan Dewi Durniti, ia bertukar kelamin dengan Begawan Amintuna, yang berwujud raksaa. Niwatakawaca buta sebelah matanya, karena ketika masih remaja ia pernah mengintip Dewi Supraba di Kahyangan. Dewi supraba tahu kalau dirinya diintip, lalu menusuk mata itu dengan tusuk kondanya.<sup>50</sup>



Gambar 09. Prabu  
Niwatakawaca Wayang Kulit  
Gaya Yogyakarta  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

<sup>49</sup> Solichin. 2011. *Intangible Heritage Of Humanity Falsafah Wayang*. Jakarta : Sena Wangi. 140

<sup>50</sup> Tim Penulis Sena Wangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia (Jilid 3 KLMNP)*. Jakarta : Sena Wangi. 949

#### g. Momongmurka

Momongmurka yaitu raksasa yang disuruh Prabu Niwatakawaca supaya membunuh Arjuna di Indrakila, kemudian menjadi babi hutan. Babi hutan itu mati oleh panah Arjuna dan Batara Siwa (Kiratarupa). Dalam kakawin Arjuna Wiwaha disebut *daitya momo si muka* (Atjunawiwaha Z VII 3), artinya ‘raksasa pemarah si muka’. Dalam cerita sansekerta disebut muka saja. Dalam pakem pewayangan dikenal dengan sebutan Momongmurka.<sup>51</sup> Dalam pewayangan sosok peraga Momongmurka bisa ditampilkan sebagai Senopati dari Negara mana saja asal bersifat *sabrangan*. Tokoh ini tidak terdapat pada kitab Mahabarata maupun Ramayana.



Gambar 10. Momongmurka  
Wayang Kulit “Celeng” Jawa  
Timur  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

---

<sup>51</sup> Solichin. 2011. *Intangible Heritage Of Humanity Falsafah Wayang*. Jakarta : Sena Wangi. 141

## 9. Tinjauan Rupa Tokoh Dalam Wayang Beber

Wayang Beber adalah suatu pertunjukan wayang dengan gambar-gambar sebagai objek pertunjukan. Gambar-gambar tersebut dipertunjukan dengan cara membentangkan (*membeber*) gulungan. Cerita Wayang Beber adalah kumpulan cerita yang berasal dari Jawa periode klasik, tepatnya dari era kerajaan Kediri (Kahuripan). Wayang Beber mempunyai cerita *gedhog*, yaitu tentang riwayat Raden Panji Inu Kertapati (Panji Asmorobangun) dari Jenggala. Isi pokok cerita itu hanyalah kepahlawanan, cinta dan perkawinan antara Raden Panji Inu Kertapati (Panji Asmorobangun) dan Dewi Sekartaji (Galuh Candrakirana).<sup>52</sup> Adapun tinjauan rupa visual tokoh wayang Beber, yang digunakan dalam penciptaan tugas akhir sebagai berikut :

### a. Raden Panji Asmorobangun

Panji Asmorobangun atau Raden Inu kertapati adalah putra raja Sri Samarawijaya, Panji adalah pangeran dari Kahuripan (koripan) atau Jenggala. Panji dan karakter lain dalam siklus Panji muncul berbagai nama dalam versi yang berbeda dari cerita, termasuk Raden Panji, Raden Inu, Inu (dari) Koripan, Ino (atau Hino) Kartapati, Cekel Wanangpati, dan kuda wenengpati dari Jenggala. Panji juga ditemukan sebagai nama seorang pangeran dari kerajaan Tabanan, diperintah oleh Shri Arya Kenceng tahun 1414 (Babad Arya Tabanan). Di Thailand, ia disebut Enau atau Enau (dari) Kurepan, atau Raden Montree. Raden Panji biasanya digambarkan dalam bentuk topeng yang berbentuk sebuah topi

---

<sup>52</sup> Bagyo Suharyono. 2005. *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka. 239

bulat tanpa hiasan. Topeng Panji memiliki wajah putih atau hijau halus, mata sempit memanjang, hidung lurus, runcing dan halus, bibir setengah terbuka.



Gambar 11. Raden Panji Asmorobangun  
Wayang Beber Gaya Pacitan, Koleksi  
Padepokan Brojobuwono  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

#### **h. Dewi Sekartaji**

Dewi Sekartaji atau Galuh Candra Kirana putri Prabu Lembu Amijaya atau Lembu Amiluhur Raja Kerajaan Kediri (Panjalu) atau kerajaan Dhoho. Dewi Sekartaji memiliki wajah yang sangat cantik jelita dan bahasanya halus tiada tanding pada zamannya. Dewi Sekartaji bersuamikan Raden Panji pangeran dari Kahuripan (Koripan) atau Jenggala, Dewi Sekartaji dan Raden Panji adalah pasangan yang serasi, pujangga kerajaan pernah meramalkan tentang kerajaan-kerajaan Nusantara, bahwasannya kerajaan Nusantara akan lahir Raja besar dari buah pasangan Dewi Sekartaji dan Raden Panji.





Gambar 12. Dewi Sekartaji Wayang Beber  
Gaya Pacitan, Koleksi Padepokan  
Brojobuwono  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

#### **D. Tinjauan Bahan**

##### **1. Pengertian Logam**

Logam atau *metal* dalam bahasa Yunani *Metallon* adalah sebuah unsur kimia yang siap membentuk ion (kation) dan memiliki ikatan logam, dan kadangkala dikatakan bahwa mirip dengan kation di awan elektron. *Metal* adalah salah satu dari tiga kelompok unsur yang dibedakan oleh sifat ionisasi dan ikatan, bersama dengan metaloid dan non-logam.<sup>53</sup>

Ensiklopedia Nasional Indonesia menjelaskan bahwa Logam merupakan unsur yang bersifat penghantar listrik dan kalor, tidak tembus cahaya tetapi permukaannya mengkilap, umumnya dapat dibentuk dengan mudah dengan dijadikan kawat, lembaran, maupun ditempa dan dipotong (kalsium getas, *iridium*

---

<sup>53</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Logam> (diakses rabu 26 april 2017)

keras). Tetapi dengan mencampur logam menjadi lakur (*alloy* atau *alipse*) logam dapat dijadikan tegar, ulet atau keras.<sup>54</sup>

Pada umumnya logam bermanfaat bagi manusia, karena penggunaannya di bidang industri, pertanian, dan kedokteran. Contohnya, merkuri yang digunakan dalam proses *klor alkali*. Proses *klor alkali* merupakan proses elektrolisis yang berperan penting dalam industri manufaktur dan pemurnian zat kimia. Beberapa zat kimia yang dapat diperoleh dengan proses elektrolisis adalah natrium, kalsium, magnesium, aluminium, tembaga, seng, perak, hidrogen, klor, fluor, natrium hidroksida, kalium bikromat, dan kalium permanganat. Proses elektrolisis larutan natrium klorida tersebut merupakan proses klor-alkali.<sup>55</sup>

## **2. Jenis – Jenis Logam**

Secara umum logam dapat digolongkan menjadi dua, yaitu logam ferro (besi) dan logam non-ferro (bukan besi). Logam non-ferro adalah semua jenis logam yang tidak mengandung unsur besi. Logam non-ferro mempunyai sifat tahan terhadap korosi (karat), dan mempunyai dua jenis yaitu murni dan campuran. Logam non-ferro murni diantaranya : tembaga, aluminium, emas dan perak. Sedangkan logam non-ferro campuran, diantaranya : kuningan dan perunggu.<sup>56</sup>

Soejono dan Syabanto berpendapat bahwa logam dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

---

<sup>54</sup> *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. (Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka. 1990). 412

<sup>55</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Logam> (diakses rabu 26 april 2017)

<sup>56</sup> Slamet Supriyadi. 2010. *Kria Logam Dasar*. Program Hibah Dasar Kompetisi A2 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret. 6

- a. Logam Ferro, seperti besi cor, baja cor, baja mangan (Mn), bata karbon, baja silisium, baja nikel, dan lain-lainnya.
- b. Logam Non-Ferro, seperti aluminium, kuningan, tembaga, emas, perak, perunggu, dan lain-lainnya.<sup>57</sup>

Ditinjau dari jenisnya, logam non-ferro dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu : logam ringan, logam berat dan logam mulia. Adapun penjelasannya sebagai berikut :<sup>58</sup>

#### **a. Logam Ringan**

Logam ringan yaitu logam dengan berat jenis di bawah tiga, misalnya : aluminium, magnesium, dan beryllium. Logam ringan yang sering digunakan untuk bahan kerajinan adalah aluminium. Aluminium dalam ilmu kimia diberi lambang (Al). Aluminium berwarna putih mengkilat dengan berat jenis 2,6 – 2,7. Titik cairnya pada suhu 630°C - 681°C. Logam ini mudah dikerjakan dengan alat-alat pertukangan logam karena bersifat lunak. Lebih lunak dari seng, tetapi lebih keras dari timah.<sup>59</sup>

Aluminium dapat ditempa atau digiling mudah dalam keadaan dingin atau panas. Logam ini dapat ditarik atau dituang dengan baik dan tahan terhadap udara biasa karena selalu dilindungi oleh lapisan oksida aluminium ( $Al_2O_3$ ) yang selalu muncul pada permukaan. Aluminium tahan terhadap alkali dan asam, kecuali asam sendawa dan asam organik encer. Aluminium tidak pernah didapatkan

---

<sup>57</sup> Edi Surono. 2007. *Skripsi Studi Tentang Kerajinan Cor Logam di Perusahaan Garuda Brass Juana Pati*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 11

<sup>58</sup> Slamet Supriyadi. 2010. *Karya Logam Dasar*. Program Hibah Dasar Kompetisi A2 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.

<sup>59</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga "Muda Tama" Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 12

dalam keadaan murni, tetapi logam tersebut asalnya yaitu dari *bauksit* dan *kryloit*. *Bauksit* adalah senyawa antara aluminium dengan hydrogen, sedangkan *kryloit* adalah persenyawaan aluminium, fluorium dan natrium. Penggunaan aluminium murni sangat luas antara lain untuk perkakas rumah tangga, piala dan kerajinan logam lainnya.<sup>60</sup>



Gambar 13. Aluminium (Al)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Aluminium> diakses  
Kamis 27 April 2017

#### **b. Logam Berat**

Logam berat yaitu logam non-ferro yang mempunyai berat jenis di atas 3,5. Logam berat yang dimaksud adalah logam non-ferro murni atau logam yang belum mengalami pencampuran, misalnya : tembaga, timah, timbal dan seng. Logam berat yang sering digunakan untuk kerajinan logam antara lain adalah tembaga. Tembaga dalam ilmu kimia diberi lambang “Cu” (*cuprum*). Tembaga adalah suatu jenis logam berat yang berwarna kemerah-merahan. Berat jenis

<sup>60</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga “Muda Tama” Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 12



tembaga antara 8,9 sampai dengan 8,93. Tembaga cukup tahan didalam udara kering, tetapi didalam udara basah permukaannya akan mendapatkan lapisan zat berwarna hijau, sebagai akibat terjadinya oksidasi. Lapisan ini berguna sebagai pelindung terhadap kerusakan yang lebih dalam.<sup>61</sup>

Tembaga memiliki sifat-sifat sebagai berikut : (1) Memiliki daya penghantar listrik dan panas yang tinggi, (2) tahan karat, dan (3) sangat liat, sehingga mudah dirol, ditarik dan ditempa.

### **c. Logam Mulia**

Logam mulia termasuk dalam golongan logam bukan besi dan logam berat. Logam mulia mempunyai sifat istimewa yang tidak dipunyai oleh logam-logam yang lain. Logam mulia tidak rusak oleh oksigen dan asam-asam tertentu. Dalam keadaan cair logam ini juga tahan terhadap oksidasi.<sup>62</sup> Logam mulia pada penciptaan tugas akhir ini yaitu emas dan perak.

#### **1) Emas**

##### **a) Pengertian dan Sifat Emas**

Ilmu kimia emas dilambangkan “Au” (*aurum*). Emas adalah suatu logam berwarna kuning mengkilat yang dapat dipoles menjadi halus sekali. Logam ini dalam keadaan murni sangat lunak, sehingga mudah dikerjakan dengan cara ditempa, digiling, dan dapat dibentuk menjadi benang yang halus. Emas tidak akan beroksidasi didalam udara, walaupun suhunya sangat tinggi atau dalam keadaan cair. Emas larut

---

<sup>61</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga “Muda Tama” Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 13

<sup>62</sup> Imron Setiawan. 2014. 13

didalam air raksa dan air raja atau *aqua regia* (HCL, HNO<sub>3</sub>, H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub>).

Emas cukup tahan terhadap asam-asam tertentu.<sup>63</sup>

#### b) Pembuatan Emas Murni

Emas dapat ditemukan dalam keadaan murni, berbentuk butiran-butiran atau gumpalan-gumpalan. Emas yang berbentuk butiran atau gumpalan dapat ditemukan di gunung bercampur dengan pasir di sungai. Emas biasanya dicampur dengan logam lain, misalnya tembaga dan perak.

Untuk memisahkan emas dari batu atau pasir, dilakukan pelarutan didalam air raksa. Emas akan larut sedangkan batu-batunya akan tertinggal. Selanjutnya emas dalam air raksa dipanaskan, sehingga air raksa keluar dalam bentuk gas, sedangkan emas tertinggal. Uap air raksa yang terjadi tidak dibuang begitu saja melainkan diembunkan, sehingga dapat digunakan lagi. Apabila emas ditemukan berpadu dengan logam lain, maka pengerjaannya dilakukan dengan cara proses kimia.<sup>64</sup>

#### c) Penggunaan Emas

Harga emas termasuk cukup mahal, sehingga hanya digunakan untuk pembuatan bagian-bagian tertentu saja dalam teknik logam, misalnya keeping-keping elektroskop. Selain itu emas murni hanya digunakan untuk melapisi logam lain, yang disebut lapis emas.

---

<sup>63</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga "Muda Tama" Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 14

<sup>64</sup> Imron Setiawan. 2014. 14

Kebanyakan emas digunakan untuk benda-benda perhiasan setelah dicampur logam lain.<sup>65</sup>



Gambar 14. Emas (Au)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Emas> diakses Kamis 27 April 2017

## 2) Perak

### a) Pengertian dan Sifat

Perak atau *argentum* dalam ilmu kimia diberi lambang “Ag”. Dalam keadaan murni perak cukup lunak, berwarna putih dan dapat dipoles menjadi halus. Perak mudah dikerjakan dengan dituang, ditempa, digiling, diregang dan dapat dibuat menjadi lembaran-lembaran tipis serta bahan halus. Perak merupakan penghantar listrik yang sangat baik melalui tembaga. Di dalam udara perak sulit beroksidasi, demikian juga pada suhu tinggi perak tetap sulit beroksidasi. Perak cukup tahan

---

<sup>65</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga “Muda Tama” Desa Tumang Cepogo Boyolali*. 14

terhadap asam-asam tertentu dan juga tidak termakan oleh basa (alkali).<sup>66</sup>

b) Pembuatan Perak Murni

Perak dapat ditemukan di alam dalam keadaan murni atau dalam bentuk persenyawaan dengan belerang atau logam lain. Pemisahan perak dengan logam-logam lain dilakukan dengan cara elektrolisa.<sup>67</sup>

c) Penggunaan Perak

Perak banyak digunakan dalam teknik listrik dan untuk melapisi logam lain. Selain itu, perak banyak digunakan untuk perhiasan, perlengkapan rumah tangga dan juga sebagai campuran patri keras.<sup>68</sup>



Gambar 15. Perak (Ag)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Perak> diakses Kamis 27 April 2017

---

<sup>66</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga "Muda Tama" Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.15

<sup>67</sup> Imron Setiawan. 2014. 15

<sup>68</sup> Imron Setiawan. 2014. 15



### 3. Jenis – Jenis Logam Non-Fero

#### a. Tembaga

Tembaga mempunyai ciri khas yaitu warna merah hangat dan merupakan salah satu logam yang paling penting di Dunia. Diolah dalam keadaan murni, dalam bentuk campuran-campuran sebagai elemen tambahan untuk mengubah sifat dari logam-logam yang lain. Sifat-sifat penting ini adalah (1) penghantar panas dan listrik yang sangat baik, (2) kekenyalan dan keuletannya, (3) kesiapannya untuk membentuk campuran-campuran, dan (4) ketahanannya terhadap efek-efek korosi dari udara melalui formasi dari suatu lapisan oksida.<sup>69</sup>

Tembaga memiliki berat jenis  $8,9 \text{ kg/dm}^3$  dan melebur pada suhu  $180^\circ\text{C}$  berwarna merah, bidang merah, bidang pecahan berurat halus dan merupakan penghantar panas dan listrik yang baik. Tembaga murni bersifat lunak, ulet dan hanya memiliki kekuatan yang rendah. Kekuatan ini dapat ditingkatkan melalui pembentukan dingin, yaitu penggilingan, perenggangan dan penempaan. Baik dalam keadaan panas atau dingin tembaga sangat luwes dan dapat diregangkan, digiling dan dimartil. Tembaga dapat disolder lunak ataupun keras dengan baik.<sup>70</sup>

Penggunaan tembaga digunakan untuk kawat, terutama untuk kelistrikan, sebab tembaga dengan kemurnian tinggi merupakan penghantar listrik yang sangat baik. Plat-plat tembaga dibuat dari slab-slab yang digiling panas untuk kaliber yang lebih tebal, tetapi untuk *sheet* hamper selalu dibuat dengan rol dingin dan diselesaikan secara presisi dengan kaliber rol yang dipoles. Pengerasan untuk

---

<sup>69</sup> George Love. 1986. *Teori dan Praktek Kerja Logam*. Bandung : Erlangga. 31

<sup>70</sup> Edi Surono, *Skripsi Studi Tentang Kerajinan Cor Logam di Perusahaan Garuda Brass Juana Pati*, (Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 2007), 13

pengerolan diatur menurut keperluan industri dengan *annealing* sebagian atau sepenuhnya.<sup>71</sup>

Tembaga dalam dunia perdagangan biasanya ditemukan dalam bentuk lempengan, lembaran plat, profil-profil, kawat dan paku. Tembaga dapat digunakan untuk keperluan, antara lain : teknik listrik, perkakas dapur, baut pematri, perhiasan, kerajinan ukir dan lain sebagainya.



Gambar 16. Tembaga (Cu)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Tembaga> diakses Kamis  
27 April 2017

#### **b. Kuningan (Loyang)**

Kuningan adalah campuran-campuran tembaga yang batasannya tergantung pada sifat pemakainya. Kuningan bisa dibagi menjadi dua kelompok besar berdasarkan sifat-sifat pengerjaan panas dan dingin, untuk yang mengandung lebih dari 63% tembaga adalah baik untuk pengerjaan dingin,

---

<sup>71</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga "Muda Tama" Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 17

sedangkan yang kurang dari 60% cocok untuk pengerjaan panas dengan dipress atau ditempel.<sup>72</sup>

“Pengertian kuningan adalah kuningan atau Loyang merupakan campuran dari logam tembaga dan seng, oleh karena warnanya kuning maka disebut kuningan. loyang lebih sukar dikerjakan daripada tembaga, setidaknya harus dipukul atau dicanai. Sebelum dapat menempanya, lebih dahulu harus dipanaskan hingga warnanya menjadi merah. Untuk membuat kuningan mudah untuk diukir harus dibakar lagi dengan suhu kurang lebih 275°C”.<sup>73</sup>

Kuningan atau Loyang adalah campuran antara tembaga (Cu) dengan seng (Zn). Unsur seng yang terkandung dalam campuran itu paling sedikit 10%. Warna Loyang kuning hampir menyerupai emas, karena itu Loyang sering disebut kuningan. Kuningan (Loyang) mempunyai beberapa sifat yaitu :

1. Warna kuning.
2. Makin banyak campuran seng, warna semakin keputih-putihan.
3. Makin sedikit campuran seng, warna semakin kemerah-merahan.
4. Lebih keras dari tembaga, tetapi lebih lunak dari perunggu.
5. Tahan terhadap regangan dan pukulan.
6. Dikerjakan dengan mudah dalam keadaan dingin, meskipun sebelumnya sudah dipanaskan.<sup>74</sup>

Loyang dalam perdagangan dijual dalam bentuk lempengan, kawat dan bentuk profil-profil tertentu. Menurut sifatnya kuningan (Loyang) dibedakan menjadi tiga golongan :<sup>75</sup>

---

<sup>72</sup> George Love. 1986. *Teori dan Praktek Kerja Logam*. Bandung : Erlangga. 32

<sup>73</sup> Riyanto. H. dalam Hudi Sunaryo 2006. *Skripsi Studi Pembuatan Kerajinan Logam Kuningan di Desa Cemani Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 12

<sup>74</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga “Muda Tama” Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 18

### 1. Loyang Tuang

Loyang tuang adalah campuran tembaga 60%-82% dengan seng 18%-40%. Sifatnya mudah dituang, Loyang tuang digunakan antara lain untuk membuat patung, piala, lonceng dan genta.

### 2. Loyang Kepal

Loyang kepal selain untuk benda-benda tempaan juga dapat dikerjakan dengan digiling (canai), diukir, dan dilipat. Menurut campurannya Loyang kepal dibedakan menjadi :

- a. Loyang Otomat, terdiri dari campuran 58 % (Cu), 40% seng dan 2% timbel.
- b. Loyang Lempengan, terdiri dari campuran tembaga (60%-85%) dan seng (15%-40%). Loyang kepal jenis ini digunakan untuk membuat hiasan dinding, piring dan lampu.
- c. Loyang Kawat, diperdagangkan dalam bentuk kawat, terdiri dari campuran tembaga 60%-63% dan seng 37%-40%.
- d. Loyang pipa, terdiri dari campuran tembaga (60%-70%), seng (27%-37%) dan unsur lain seperti timah 1% dan aluminium 2%.

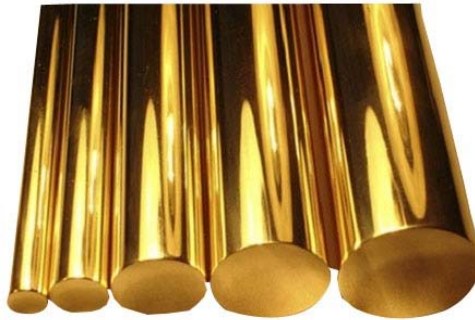
### 3. Loyang Patri

Loyang patri dibuat untuk pekerjaan pematrian. Patri kuningan lebih keras dibandingkan dengan patri timah. Oleh sebab itu Loyang patri disebut juga dengan patri keras.

---

<sup>75</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga "Muda Tama" Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 19





Gambar 17. Kuningan (Loyang)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Sumber :

[http://www.indonesiayp.com/company/558127/Surya\\_Logam\\_TB](http://www.indonesiayp.com/company/558127/Surya_Logam_TB)

diakses Kamis 27 April 2017

### c. Perunggu

Perunggu merupakan campuran tembaga dan timah, dengan kandungan timah sampai 10%, elemen-elemen yang lain ditambahkan untuk membuat perunggu. Misalnya perunggu *fosfor* (5%-6% timah ditambah *fosfor*) yang digunakan untuk membuat pegas. Perunggu *fosfor* dengan kandungan timah yang tinggi (6%-12%) banyak digunakan untuk bantalan dan pengecoran. Adapun perunggu dengan kandungan timah 20% digunakan untuk membuat genteng.<sup>76</sup>



Gambar 18. Pedang Bahan Perunggu  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Perunggu> diakses Kamis  
27 April 2017

<sup>76</sup> George Love. 1986. *Teori dan Praktek Kerja Logam*. Bandung : Erlangga. 32

#### d. Campuran-Campuran Tembaga dan Nikel

Campuran-campuran tembaga nikel digunakan untuk pipa-pipa condenser, dimana harus tahan terhadap korosi air laut. Logam monel dengan 29% tembaga, 68% nikel dan sedikit besi dan mangan. Merupakan campuran yang baik dikarenakan sangat tahan terhadap korosi dan digunakan pada industry kimia dan komponen-komponen motor, dikarenakan sangat tahan pada temperatur suhu tinggi.<sup>77</sup>

Sesuai uraian tentang tinjauan logam tersebut, dalam penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan bahan utama selongsong peluru. Selongsong peluru sendiri berbahan kuningan (Loyang), dengan jenis Loyang kepal yang bersifat lebih keras. Bahan tersebut dipilih supaya hasil pahatan pada media selongsong peluru lebih terlihat tegas bekas pahatannya, dikarenakan menggunakan teknik (*tapak sida) rancangan dan ndak-ndakan*. Yang membedakan pada bentuk pahat yang lebih tajam dari pahat logam pada umumnya. Sebagai bahan tambahan dan bahan *finishing* menggunakan tembaga, alumunium, emas, perak, perunggu dan nikel.



Gambar 19. Nikel (Ni)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Nikel> diakses Kamis 27 April 2017

---

<sup>77</sup> Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga “Muda Tama” Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. 21

## E. Tinjauan Selongsong Peluru

### 1. Pengertian Selongsong Peluru

Selongsong peluru atau patrun adalah benda yang merupakan wadah yang membungkus proyektil atau anak peluru dan terdiri dari propelan (biasanya bubuk mesiu), rim dan primer. Bubuk mesiu berfungsi sebagai pencetus ledakan yang mendorong proyektil peluru dengan energi kinetik. Selongsong peluru baru dikenal pada penggunaan amunisi senjata api modern. Senapan api jenis awal seperti senapan kopak, senapan lontak, atau pemuras belum mengenal penggunaan “selongsong” pada sebuah peluru.<sup>78</sup> Selongsong adalah salut, selubung, ulas, sarung. Selongsong pada peluru merupakan tabung tempat peluru, kelongsong peluru.<sup>79</sup> Sedangkan bahan selongsong terbuat dari lembaran kuningan atau tembaga yang di-“punch” (ditekan) dengan menggunakan alat punch atau alat pon.

### 2. Bagian – Bagian Peluru

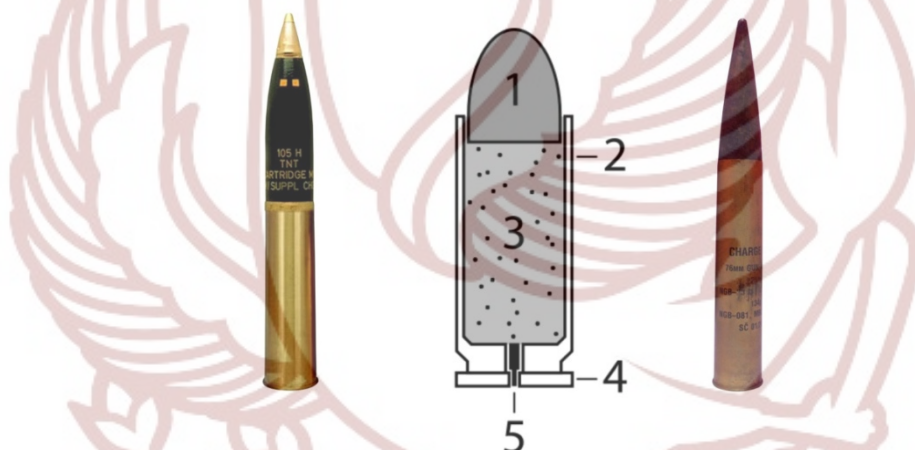
Peluru dalam bahasa inggris berarti “bullet” berasal dari kata “boulette”. Proyektil peluru, mata peluru, atau anak peluru (peluru atau pelor dari bahasa Portugis *pelouro* atau *pellouro*) adalah proyektil padat yang ditembakkan dari senjata api atau senapan angin, yang terbuat dari logam, umumnya dari timbal. Sebuah proyektil peluru merusak target dengan cara menembusnya dengan energi kinetik yang dihasilkan oleh kecepatannya yang sangat tinggi. Dalam konteks modern, sebuah proyektil peluru bersama dengan selongsong, bubuk mesiu, Rim,

---

<sup>78</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Selongsong\\_peluru](https://id.wikipedia.org/wiki/Selongsong_peluru) (diakses 14 September 2016)

<sup>79</sup> Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. 1022

dan primer merupakan bagian dari amunisi. Cara kerja saat ditembakkan adalah dengan mendorong proyektil peluru dengan energi kinetik yang dihasilkan ledakan propelan, yang biasanya adalah bubuk mesiu. Bahan peledak ini dinyalakan oleh detonator kecil yang disebut primer.<sup>80</sup> Awalnya peluru merupakan bola logam atau bola batu yang ditembakkan dengan menggunakan ketapel sebagai senjata dan sebagai alat untuk berburu. Setelah senjata api ditemukan, peluru ditembakkan dengan menggunakan bahan peledak seperti bubuk mesiu. Bagian – bagian peluru terdiri dari :



Gambar 20. Bagian-Bagian Peluru  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)

1. Proyektil (*projectile*) atau anak peluru, yang ditembakkan menggunakan kecepatan tinggi.
2. Selongsong (*cartridge*), yang menjadi wadah proyektil peluru dan mesiu.
3. Propelan, misalnya *Gunpowder* (bubuk mesiu) atau *cordite*.
4. Rim, bagian bawah dari selongsong.

<sup>80</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Peluru> (diakses 22 september 2016)



5. Primer atau *blasting cap*, yang menyulut mesiu guna meledakan atau menembakan proyektil peluru.

### 3. Jenis – Jenis Peluru

Secara garis besar peluru diklasifikasikan berdasarkan bentuk kepala proyektilnya. Adapun jenis – jenis yang beredar sekarang adalah :<sup>81</sup>

a. Kepala Lancip (*sharp poin*)

Biasanya proyektil jenis ini digunakan untuk menembus sasaran yang relatif keras seperti tulang.

b. Kepala Bulat (*dome point*)

Proyektil jenis ini digunakan secara umum untuk kegiatan berburu, kelebihan proyektil jenis ini memiliki akurasi yang baik dan hasil perkenaan yang mematikan.

c. Kepala Rata (*flat point*)

Umumnya digunakan untuk perlombaan dimana sasaran yang ditembak adalah kertas, *flat point* menghasilkan lubang tembakan yang rata sehingga memudahkan dalam penilaian.

d. Kepala Ganda

Jenis peluru secara rinci adalah sebagai berikut :<sup>82</sup>

1. *Full Metal Jacket (FMJ)/ball*, adalah inti timbal yang dilapisi seluruh permukaannya atau permukaan depan dan samping saja dengan tembaga atau *kupronikel* dengan tujuan agar anak peluru yang berkecepatan tinggi tidak

---

<sup>81</sup> Rusnita, Rachmawaty, Rahmat. 2012. *Makalah Kimia Industri, “Industri Peluru”*, (online). (<http://documents.tips/documents/makalah-peluru.html>). diakses 22 september 2016).

<sup>82</sup> Rusnita, Rachmawaty, Rahmat. 2012. *Makalah Kimia Industri, “Industri Peluru”*.

menyisakan serpihan timbal atau jenis *metal* inti lainnya dalam laras yang membuat laras macet pada penembakan selanjutnya. Anak peluru ini sangat baik untuk menembus baja, tembok dan baju anti peluru. Apalagi jika *metal* inti terbuat dari bahan yang keras.



Gambar 21. Peluru *Full Metal Jacket* (FMJ)

(Sumber :

[http://www.wikiwand.com/en/Full\\_metal\\_jacket\\_bullet](http://www.wikiwand.com/en/Full_metal_jacket_bullet))

2. *Hollow Point*, adalah peluru yang memiliki lubang atau cekungan pada hidungnya dengan tujuan agar bentuk peluru tersebut berekspansi melebar saat menghantam target untuk mengurangi daya tembus dan merusak jaringan tubuh (jenis ini sangat sering digunakan oleh pemburu).



Gambar 22. Peluru *Hollow Point*

(Sumber :

<http://spartanclanpb.blogspot.co.id/2012/10/tentang-hollow-point-ammo.html>)

3. *Armor Piercing (AP)*, *Armor Piercing Discarding Sabot (APDS)* dan *Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot (APFSDS)*, adalah peluru yang dirancang untuk menembus baja. Pada peluru AP di dalam inti peluru ada “anak peluru” yang terbuat dari bahan yang sangat keras seperti tungsten, depleting uranium dan sejenisnya. Selama perjalanan peluru anak peluru tetap berada di dalam peluru, namun ketika menghantam target anak peluru ini tetap menembus sampai batas tertentu walau kulit-kulitnya sudah hancur terkena baja target.



Gambar 23. Peluru *Armor Piercing (AP)*

(Sumber :

<http://www.kaskus.co.id/thread/534dc4e5bfc174c638b47e9/armour-piercing-ammo>)

4. *Incendiary*, atau peluru bakar. Antara lapisan kulit tembaga dan inti timbale pada hidung peluru diberi zat campuran Berium Nitrat ( $\text{Ba}(\text{NO}_3)_2$ ) dan Magnesium atau zat Phosporus untuk menghasilkan efek terbakar saat menghantam target.



Gambar 24. Peluru *Incendiary* atau Peluru Bakar

(Sumber :

<http://ceriwis.net/forum/showthread.php?t=3147799&styleid=34>)

5. peluru *Explosive*, adalah peluru yang berisi bahan peledak dan meledak jika menghantam target. Hidung peluru diberi pemantik picu pukul (*percussion primers*) sehingga ketika menghantam target *primary explosive* (yang sensitif terhadap pukulan atau hantaman) akan meledak akibat hantaman untuk kemudian meledakan detonator didalam peluru sehingga HE (*high explosive*) meledak.



Gambar 25. Peluru *explosive*

(Sumber :

<https://garudamiliter.blogspot.co.id/2013/04/perkembangan-senjata-kanon-tank.html>)



6. *Tracer*, adalah peluru-peluru yang diberi zat kimia tertentu pada bagian ekornya, sehingga setelah penembakan zat ini dapat terbakar menyala dan jejak peluru dapat kelihatan jelas.



Gambar 26. Peluru *Tracer*

(Sumber :

[https://id.wikipedia.org/wiki/5,7\\_%C3%97\\_28\\_mm](https://id.wikipedia.org/wiki/5,7_%C3%97_28_mm))

7. *Dummy*, adalah peluru untuk kepentingan latihan saja.
8. Peluru Hampa atau Peluru Kosong, adalah peluru dimana selongsong tidak berisi propelan atau tidak menggunakan proyektil peluru.



Gambar 27. Peluru Hampa atau Peluru Kosong

(Sumber :

[https://id.wikipedia.org/wiki/Peluru\\_hampa](https://id.wikipedia.org/wiki/Peluru_hampa))

#### e. Ukuran Peluru “Kaliber”

Ukuran peluru disebut “Kaliber”, kaliber peluru di lambangkan dengan angka yang ada hubungannya dengan diameter peluru atau diameter dalam dari laras. Misalnya peluru kaliber 5,56 x 39 mm yang digunakan pada AK-74 artinya memiliki diameter 5,56 mm dan panjang selongsong 39 mm. demikian pula kaliber 7,62 x 51 NATO artinya diameter peluru itu 7,62 mm dan panjang selongsong 51 mm NATO artinya standar NATO.<sup>83</sup>

Ukuran kaliber ada juga menggunakan satuan Inchi. Misalnya kaliber 0,22 inchi disingkat caliber.22 artinya diameter dalam laras ukuranya 0,22 inchi. Kaliber .308 winchester sama dengan kaliber 7,62 x 51 NATO. Demikian juga dengan kaliber senjata, misalnya meriam kaliber 105 artinya diameter dalam laras 105 mm. Namun untuk meriam ada aturan kode misalnya meriam 16”/50 artinya diameter dalam 16 inchi dan panjang meriam 50 x diameternya itu artinya 50 x 16 = 800 inchi. Atau kode misalnya meriam Tank 75 mm L/48 artinya diameter dalam laras 75 mm dan panjang laras 48 x diameternya.<sup>84</sup>

Hasil observasi penulis ke PT.PINDAD (PERSERO) divisi amunisi, di Turen Kabupaten Malang Jawa Timur (merupakan industri dan manufaktur yang bergerak dalam pembuatan produk militer dan komersial khususnya pembuatan amunisi di Indonesia). Adalah untuk memperluas pengetahuan tentang ruang lingkup selongsong peluru yang menjadi bahan utama pembuatan karya tugas akhir.

---

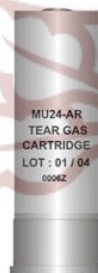
<sup>83</sup> Rusnita, Rachmawaty, Rahmat. 2012. *Makalah Kimia Industri, “Industri Peluru”*, (online). (<http://documents.tips/documents/makalah-peluru.html>). diakses 22 september 2016).

<sup>84</sup> Rusnita, Rachmawaty, Rahmat. 2012. *Makalah Kimia Industri, “Industri Peluru”*.

Bambang Nuryono selaku Humas divisi amunisi PT.PINDAD (PERSERO) menjelaskan bahwa sumber referensi tertulis seperti buku tentang ruang lingkup selongsong peluru merupakan dokumen Negara yang sangat rahasia dan tidak bisa diakses secara umum. Jadi penulis diarahkan langsung mencari bahan yang terkait dalam penulisan tugas akhir untuk membuka atau mencari sumber pada *website* resmi PT.PINDAD (PERSERO) yaitu [www.pindad.com](http://www.pindad.com). Adapun data visual dari sumber tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 28. Amunisi Kaliber Besar Mortar Kaliber 60mm  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)



Gambar 29. Amunisi Kaliber Besar 38mm  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)



Gambar 30. Amunisi Kaliber Besar 44mm  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)



Gambar 31. Peluru Kaliber Kecil MU3-TJ  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)



Gambar 32. Peluru Kaliber Kecil MU12-AR  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)





Gambar 33. Peluru Kaliber Kecil *MU11-TG*  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)



Gambar 34. Peluru Kaliber 7.62 x 45mm  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)



Gambar 35. Peluru Kaliber Kecil *MU3-N1*  
(Sumber : <https://www.pindad.com/ammunition>)

Sesuai uraian di atas, dalam penciptaan tugas akhir ini memanfaatkan selongsong peluru dari jenis meriam gunung (M-48 76mm) untuk dijadikan bahan utama pembuatan karya tugas akhir, dikarenakan diameter selongsong pelurunya yang lebih besar menjadi memudahkan penulis pada proses pemahatannya untuk menjadi sebuah karya.



Gambar 36. Selongsong Peluru  
Meriam *M-48* Kaliber 76mm  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)

Meriam M-48 kaliber 76 mm atau persisnya 76,2 mm. M-48 resminya adalah meriam buatan Yugoslavia, senjata ini dirancang semasa perang dingin dan dipersiapkan untuk bergerak di wilayah pegunungan. Berat M-48 keseluruhan hanya 680 Kg terbilang ringan dibanding meriam kaliber 105 mm dan meriam

kaliber 120 mm. M-48 punya jarak jangkauan proyektil antara 7.800-8.750 meter. Kecepatan luncur proyektil mencapai 387 meter/detik.<sup>85</sup>



Gambar 37. *Detail Bagian Bawah Selongsong Peluru Meriam M-48 Kaliber 76mm*  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)

## **F. Tinjauan Teknik Ukir Logam**

### **1. Pengertian Teknik Ukir**

Teknik ukir merupakan salah satu teknik pembuatan *relief* yang lebih mengutamakan kepekaan rasa yang disalurkan melalui gerak motorik tangan. Teknik ukir biasanya menggunakan peralatan alat ukir berupa pahat serta alat pemukul pahat (palu). Salah satu kelebihan teknik ukir dibandingkan dengan teknik lainnya dalam pembuatan *relief* adalah terekspresikannya karakter pengukir. Hal ini secara logika dapat dipahami bahwa kekuatan pukulan serta metode pengukiran dari satu individu dengan individu lainnya akan berbeda. Ketelitian membuat detail objek serta ketrampilan tangan menimbulkan efek rasa yang sangat personal. Ketekunan selama proses pengerjaan ukiran juga mempengaruhi hasil akhir ukiran. Hal ini juga terjadi dalam pengukiran Wayang Kulit, batu, kayu dan sebagainya. Karakter pribadi pengukir inilah yang menjadi

<sup>85</sup> <http://www.indomiliter.com/m-48-76mm-meriam-gunung-yon-armed-tni-ad/> (diakses 21 September 2016)

ciri keunikan teknik ukir dan sering disebut sebagai nilai kekriyaan (*craftsmanship*).<sup>86</sup>

## 2. Jenis-Jenis Teknik Ukir Logam

Sudah diketahui bersama bahwa produk budaya nenek moyang kita yang terbuat dari bahan logam berukir banyak sekali. Hasil produknya berupa barang-barang perhiasan dan bentuk lainnya untuk memenuhi kebutuhan manusia, meliputi kebutuhan jasmani maupun kebutuhan rohani.<sup>87</sup> Jenis-jenis teknik ukir logam sangat beragam, adapun jenis-jenis teknik ukir logam yaitu :

### a. Teknik Ukir *Ndak-ndakan*

Teknik ukir *ndak-ndakan* (berasal dari kata *mendak* (Jawa) yang berarti turun) adalah teknik ukir logam melalui metode merendahkan bagian latar belakang objek. Oleh karena bagian latar belakang objek gambar menjadi lebih rendah, maka gambar objek menjadi lebih timbul sehingga terjadi bentuk objek yang tampak lebih jelas.

### b. Teknik Ukir *Wudulan*

Teknik ukir *wudulan* (berasal dari kata *wudul* (Jawa) yang berarti membalik) adalah teknik ukir logam melalui metode merendahkan bagian objek gambar. Hasil dari teknik ukir *wudulan* adalah sisi negatif, sehingga hasil ukiran adalah bagian bawah permukaan yang diukir (terbalik). Bagian rendah yang di*wudul* kemudian dibalik, maka jadilah sisi positif berupa gambar yang cembung.

---

<sup>86</sup> Aji Wiyoko. 2009. *Kriya Logam I*. Surakarta : ISI PREES bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 45

<sup>87</sup> Sumadi, Kusmadi & Henry Cholis. 2001. *Bahan Ajar Mata Kuliah Praktik Kriya Logam I*. Surakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Program "DUE-Like" Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. 59



c. Teknik Ukir *Krawangan*

Teknik ukir *krawangan* (berasal dari kata *krawang* (Jawa) yang berarti berlubang) adalah teknik ukir logam dengan melubang bagian objek gambar maupun bagian latar belakang objek sesuai dengan keinginan bagian mana yang ingin ditampilkan. Dengan demikian ciri khusus teknik *krawangan* adalah adanya bidang logam yang berlubang. Tujuan adanya lubang seringkali untuk menampilkan efek cahaya atau gelap terang.

d. Teknik Ukir *Rancangan*

Teknik ukir *rancangan* adalah teknik ukir logam dengan menjejakan mata pahat sesuai garis objek gambar. Hasil dari teknik *rancangan* adalah berupa garis yang membentuk bidang gambar. Teknik *rancangan* seringkali dipakai sebagai awal mula mengukir *ndak-ndakan* maupun *wudulan*, yaitu sebagai pemindah garis gambar.

e. Teknik ukir *Cukitan*

Teknik ukir *cukitan* adalah teknik ukir logam dengan menggunakan pahat yang tajam, namun tidak sampai memberi lubang. Objek gambar berupa garis-garis luka bekas ukiran logam. Teknik *cukitan* hasilnya hampir serupa dengan teknik *rancangan*, namun lebih cenderung menampilkan bekas luka akibat pahat yang tajam, sedangkan teknik *rancangan* tidak menyebabkan luka pada permukaan logam. Oleh karena teknik *cukitan* bertujuan tidak melubangi, maka seringkali digunakan

untuk mengukir pada benda logam yang cukup tebal, misalnya benda logam hasil pengecoran.

f. Teknik Ukir *Tapak Sida*

*Tapak sida* merupakan salah satu teknik ukir logam yang hanya ada di Bali. *Tapak Sida* adalah teknik ukir yang diterapkan pada media logam dengan cara memindahkan desain ke media logam dengan menggunakan alat berupa pahat dan palu. Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian objek di “*Cawi*” (proses pendetailan objek) dan latar belakang desain di “*Decek*” (pemberian titik-titik pada latar belakang desain dengan menggunakan pahat runcing).<sup>88</sup> Fokus teknik ukir yang digunakan dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini menggunakan teknik ukir *tapak sida*.

### G. Tinjauan Visual Penciptaan

Tinjauan visual untuk penciptaan karya dalam tugas akhir bertujuan untuk mencari referensi sebagai acuan membuat sketsa dan menjelaskan secara substansi, bagaimanakah aspek-aspek visual yang terkandung di dalam konsep penciptaan karya tugas akhir ini dikoordinasikan secara baik. Contoh-contoh seperti *relief* pada candi, *relief* pada kayu, sungging wayang beber dan batik lukis yang terkait dalam kisah Arjuna Wiwaha, contoh tersebut dapat sangat membantu dan memberi referensi dalam pembuatan sketsa yang akan diolah menjadi karya. Adapun data visual yang di dapat seperti berikut ini :

---

<sup>88</sup> Wawancara : I Ketut Astika, 49 tahun, Bali, seniman selongsong peluru, 2016.





Gambar 38. *Relief Arjuna Wiwaha pada Candi Surawana (Surowono) di Kediri, Jawa Timur “Pertapaan Arjuna Di Goa Indrakila yang Diganggu 7 Bidadari Suruhan Batara Indra”*  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 39. *Relief Arjuna Wiwaha pada Candi Surawana (Surowono) di Kediri, Jawa Timur “Perselisihan Arjuna dengan Kirata Jelmaan Batara Siwa, Memeperdebatkan Siapa yang Membunuh Babi Hutan Lebih Dahulu”*  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)





Gambar 40. *Relief Arjuna Wiwaha pada Candi Surawana (Surowono) di Kediri, Jawa Timur “Supraba Merayu Niwatakawaca untuk Mencari Tahu Kelemahan Niwatakawaca”*  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 41. *Relief Arjuna Wiwaha pada Candi Surawana (Surowono) di Kediri, Jawa Timur “Pertarungan Arjuna dengan Niwatakawaca, yang Dimenangkan Arjuna dengan Panah Pasupati”*  
(Repro : Yoga Pradana, 2016)





Gambar 42. *Relief Arjuna Wiwaha pada Candi Surawana (Surowono) di Kediri, Jawa Timur “Arjuna Diangkat Menjadi Raja Di Endrabawana dengan Gelar Prabu Kariti dan Dihadiahi untuk Menikahi 7 Bidadari Selama 7 Hari Setelah Mengalahkan Prabu Niwtakawaca”*  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 43. Wayang Beber “*Tapa Brata Arjuna Di Goa Indrakila yang Diganggu 7 Bidadari Utusan Batara Indra*”, Koleksi Yoga, Ruli, Eko  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)





Gambar 44. Wayang Beber “*Arjuna dan Supraba Sedang Mencari Kelemahan Niwatakawaca Di Imantaka*”, Koleksi Yoga, Ruli, Eko  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 45. Wayang Beber “*Perang Antara Arjuna dan Niwatakawaca yang Dimenangkan Arjuna Akibat Panah Sakti Pasopati*”, Koleksi Yoga, Ruli, Eko  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)





Gambar 46. Wayang Beber “Arjuna Diangkat Menjadi Raja Endrabawana dengan Gelar Prabu Kariti dan Menikahi 7 Bidadari Selama 7 Hari Setelah Mengalahkan Niwatakawaca”, Koleksi Yoga, Ruli, Eko  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 47. Relief Kayu “Cerita Arjuna Wiwaha”  
(Sumber : <http://butikantik.blogspot.co.id>)



Gambar 48. Batik Wayang “*Cerita Arjuna Wiwaha*”

(Sumber :

[http://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image\\_id=856](http://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image_id=856))



Gambar 49. Ukiran Pada Perabot Rumah dan Taman dengan Media Selongsong Peluru  
(Foto : I Kadek Andika P.Y, 2017)





Gambar 50. Ukiran Selongsong Peluru  
(Foto : I Kadek Andika P.Y, 2017)

### **BAB III**

## **KONSEPTUAL, VISUALISASI KARYA DAN KALKULASI BIAJA**

### **K. Eksplorasi Penciptaan**

Karya kriya merupakan hasil karya kreasi manusia lewat gagasan, pikiran, konsep dan ide merupakan seperangkat sarana guna mempermudah aktivitas hidup. Sebelum menjadi suatu produk, dalam proses penciptaan karya dilakukan suatu upaya penggalan atau eksplorasi terhadap objek sebagai landasan dalam proses pembuatan karya. Eksplorasi merupakan penjelajahan, penjajakan dengan bertujuan memperoleh pengetahuan.<sup>89</sup> Eksplorasi merupakan bagian dari proses penciptaan, eksplorasi merupakan proses awal dan bagian terpenting agar karya terwujud sesuai dengan apa yang diinginkan.

Seni merupakan serangkaian kegiatan baik secara fisik maupun mental yang dimaksudkan untuk me-realisasi gagasan, ide, dan fantasi seniman dengan menggunakan media ekspresi tertentu. Sedangkan karya seni sebagai produk (objek) adalah suatu bentuk ekspresi yang diciptakan bagi persepsi kita lewat sensa atau pencitraan, dan apa yang diekspresikannya adalah perasaan insani.<sup>90</sup>

Sepanjang hidup manusia, seni kriya selalu dibutuhkan. Adapun kebutuhan itu selalu berubah-ubah dan perubahannya sangat tergantung dengan kebutuhan manusia itu sendiri. Kehadiran seni kriya sering menghadirkan nilai-nilai estetik dan simbolik. Oleh karena itu, karya seni kriya dapat menjembatani secara

---

<sup>89</sup> Hasan Shadily. 1991. *Ensiklopedia Umum*. Yogyakarta : Kanisius. 898

<sup>90</sup> Guntur. 2001. *Teba Kriya*. Surakarta : ARTHA-28. 73

harmonis antara pikiran, perasaan, kepentingan spiritual, sosial, pemenuhan fungsi dan ekonomi karya.

Berdasarkan pemikiran bahwa, dalam pembuatan karya tugas akhir ini membuat sebuah *relief* logam pada medium selongsong peluru dari kisah Arjuna Wiwaha, yang dibagi menjadi lima *pejagong* atau adegan. Karya tersebut diwujudkan dengan penggabungan bentuk wajah penokohan karakter Wayang Beber dan wayang Kulit menjadi sebuah tokoh karakter Wayang Beber yang baru.

Pencarian objek serta pengamatan tentang karya-karya yang sudah ada, digunakan sebagai referensi dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini, sehingga karya yang dibuat lebih menekankan originalitasnya. Adapun eksplorasi materi penciptaan karya ini, antara lain :

### **1. Eksplorasi Cerita**

Eksplorasi cerita dan bentuk Arjuna Wiwaha merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang sumber atau acuan tertulis dan visual terkait cerita Arjuna Wiwaha. Fenomena sosial pada masyarakat, dewasa ini mendorong perlunya ditelusuri dan ditelaah kembali ide dasar karya yang mengandung suatu simbol.

Cerita Arjuna Wiwaha begitu menarik dari aspek jalannya cerita, mulai dari kisah Arjuna mengasingkan diri ke Goa Indrakila dan berganti nama menjadi Begawan Mintaraga atau Ciptaning untuk bertapa, meminta petunjuk dan meminta senjata kepada Dewa, sampai Arjuna saat bertapa diganggu tujuh bidadari suruhan Batara Indra, berselisih dengan Batara Siwa yang menjelma

menjadi pemburu karena sama-sama membunuh babi hutan yang mengamuk dan akhirnya Arjuna diberi senjata Pasopati oleh Batara Siwa. Membantu Kahyangan untuk mengalahkan Prabu Niwatakawaca yang sebelumnya telah mengancam akan menghancurkan Suralaya. Arjuna dihadiahi menjadi Raja dengan gelar Prabu Kariti di Endrabawana dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan, tujuh hari di Kahyangan sama dengan tujuh bulan di Bumi.

Cerita tersebut membuat daya tarik penulis untuk meneliti, menggali dan mengembangkan cerita Arjuna Wiwaha yang kemudian divisualkan menjadi karya berupa *relief* logam dengan medium selongsong peluru. Dalam karya ini cerita Arjuna Wiwaha diolah sebagai perwujudan pengembangan visualisasi serta pelestarian kebudayaan yang telah ada.

Seni sebagai suatu bentuk ekspresi bisa dipahami dan dicitrakan secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan tata hubungan dari bagian-bagian yang meliputi konsep ataupun kualitas keseluruhan aspek didalamnya. Sebuah bentuk ekspresi dapat diungkapkan setiap kompleksitasnya dari berbagai konsepsi, lewat beberapa kaidah bentuk. Seni bisa dikomunikasikan secara dialogis melalui visual yang ekspresif, maka dari itu karya seni disajikan dengan sentuhan rasa, agar bisa dilihat dengan cara dipahami lewat simbol.<sup>91</sup>

Melalui hasil eksplorasi cerita Arjuna Wiwaha dari berbagai sumber, maka terciptalah :

## **2. Eksplorasi Bentuk**

---

<sup>91</sup> Suzanne K. Langer. 1980. *Problematika Seni*. Terjemahan : FX. Widaryanto. Bandung : Akademi Seni Tari. 113



*Relief* ataupun lukisan tentang Arjuna Wiwaha, pada dasarnya dibuat dengan bentuk Wayang Kulit maupun Wayang Orang dan sesuai dengan karakter masing-masing. Akan tetapi dalam penciptaan karya ini dibuat dengan pengubahan bentuk karakter tokoh Wayang Beber dengan metode transformasi. Transformasi berarti perubahan, bentuk dan sebagainya.<sup>92</sup> Pengubahan ini juga dimaksudkan supaya masyarakat tetap mengingat kesenian tradisional khususnya Wayang Beber dan tetap terjaga kelestariannya.

Eksplorasi dalam pencarian bentuk wajah Wayang Beber pada tokoh cerita Arjuna Wiwaha tersebut diawali dengan pembuatan sketsa yang kemudian menjadi desain dan selanjutnya diwujudkan menjadi sebuah karya berbentuk *relief*.

Melalui eksplorasi bentuk-bentuk wajah tokoh utama dalam cerita Arjuna Wiwaha tersebut, kemudian ditransformasikan dengan penggabungan bentuk wajah Wayang Beber dan Wayang Kulit dan diwujudkan dalam bentuk *relief* logam pada medium selongsong peluru.

### **3. Material**

Berbagai material maupun teknik dapat digunakan dalam perwujudan karya. Material merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses penciptaan suatu karya, bahkan dapat ditegaskan bahwasanya medium merupakan hal yang mutlak, karena tanpa sebuah materi maka tidak ada yang akan dijadikan menjadi karya seni.<sup>93</sup> Dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini, material yang

---

<sup>92</sup> Tim Penyusun. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. 959

<sup>93</sup> The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PUBIB. 89

digunakan dari bahan *mixed medium* dengan melalui berbagai pertimbangan.

Bahan-bahan tersebut meliputi :

**a) Bahan Baku**

- 1) Selongsong Peluru Sebagai Bahan Utama Penciptaan Karya.
- 2) Plat Kuningan (Untuk Bagian Atas Selongsong Peluru) Sebagai Bahan Utama Penciptaan Karya.
- 3) Pipa Tembaga (Untuk Simbol Kuncup Bunga Bagian Atas karya) Sebagai Bahan Utama Penciptaan Karya.
- 4) Plat Tembaga (Untuk Simbol Kuncup Bunga Bagian Atas karya) Sebagai Bahan Utama Penciptaan Karya.

Telah diketahui bahwa kerajinan logam di Indonesia telah ada sejak zaman prasejarah. Hal ini dibuktikan dengan adanya penemuan-penemuan kembali artefak hasil-hasil kerajinan masa lampau. Logam memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sejak manusia mengenal bahan logam serta teknologi pengolahannya. Bahan logam tidak mungkin akan kehilangan peranannya sampai kapanpun. Hal ini didukung pula oleh sifat logam yang pada umumnya memiliki keawetan lebih dibandingkan dengan material yang lain.<sup>94</sup>

Proses penciptaan karya tugas akhir ini digunakan selongsong peluru (logam kuningan), plat kuningan, pipa dan plat tembaga sebagai bahan utama.

---

<sup>94</sup> Aji Wiyoko. 2009. *Kriya Logam I*. Surakarta : ISI PREES bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 7

Penggunaan bahan ini dikarenakan, selain bahan memiliki keawetan yang lebih baik dari pada material yang lain, juga bahan tersebut antik dan jarang dimiliki setiap orang. Selain itu pada ruang lingkup perkuliahan kriya logam di ISI Surakarta, belum pernah menggunakan bahan selongsong peluru sebagai bahan media penciptaan karya. Diharapkan penggunaan bahan tersebut dapat menambah pengetahuan akan bahan kriya logam.

#### **b) Bahan Tambahan**

Proses penciptaan karya ini selain menggunakan bahan utama selongsong peluru (kuningan) dan tembaga, digunakan pula material kayu, besi dan kawat tembaga sebagai bahan tambahan. Kayu, besi dan kawat tembaga merupakan material yang digunakan untuk membuat dudukan karya. Dudukan karya disini menempati kesatuan karya untuk menjawab konsep atau ide dasar penciptaan. Bahan-bahan tersebut antara lain :

- 1) Kayu Mindi (Untuk Dudukan Karya) sebagai bahan tambahan penciptaan karya.
- 2) Kawat Tembaga (Untuk Dudukan Karya) sebagai bahan tambahan penciptaan karya.
- 3) AS Besi (Untuk Dudukan Karya) sebagai bahan tambahan penciptaan karya.

### **L. Perancangan Penciptaan**

Sketsa merupakan salah satu tahap objektivikasi ide, oleh karena masih terdapat serangkaian aktivitas lain yang dibutuhkan untuk merealisasikannya.

Kedudukan sketsa dapat dipandang sebagai pertualangan imajinatif, inspiratif, tetapi juga dasar dari pembuatan desain yang akan diciptakan.

Sebelum tercapainya bentuk yang diinginkan, terlebih dahulu dilakukan sebuah proses pencarian referensi bentuk relief Arjuna Wiwaha. Hasil pencarian berbagai referensi tersebut menjadi pijakan agar karya yang akan diwujudkan tidak sama dengan karya-karya yang sudah ada.

Proses penciptaan dimulai dengan pembuatan sketsa sesuai konsep yang di bagi antara lain : kesesuaian dengan tema, keselarasan bentuk dengan bahan, serta bentuk yang estetik, guna menemukan bentuk tokoh yang sesuai dengan penggabungan karakter Wayang Beber dan Wayang Kulit dengan cerita Arjuna Wiwaha.

Sketsa dalam konteks yang lebih longgar, juga dapat diartikan tahap pencarian ide untuk memperoleh sebanyak mungkin alternatif yang dapat memberikan sejumlah pilihan untuk ditindak lanjuti. Semakin banyak sketsa yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensional ini, akan lebih banyak referensi yang dimiliki.<sup>95</sup> Pembuatan sketsa tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil desain sesuai dengan konsep yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya.

Pembuatan sketsa ini dengan menggabungkan karakter Wayang Beber dan Wayang Kulit melalui acuan gambar penokohan, serta bentuk *relief* dengan cerita Arjuna Wiwaha yang terdapat pada buku, foto-foto serta *browsing* melalui internet. Mengamati objek yang telah ada secara langsung kemudian menganalisa

---

<sup>95</sup> Guntur. 2001. *Teba Kriya*. Surakarta : ARTHA-28. 168

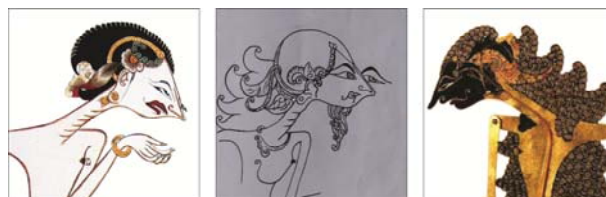


bentuk visual cerita Arjuna Wiwaha mulai dari karakter hingga medium yang digunakan.

Penciptaan karya ini merupakan transformasi penggabungan karakter tokoh Wayang Beber dan wayang Kulit. Sebagai contoh tokoh utama dalam cerita Arjuna Wiwaha tersebut adalah Raden Arjuna atau Mintaraga, tokoh Mintaraga dalam Wayang Kulit ini disetarakan dengan tokoh Raden Panji Asmorobangun dalam cerita Wayang Beber. Penyetaraan ini bertujuan untuk mencari sketsa pengkarakteran wajah pada tokoh Mintaraga yang digubah dan digabungkan dengan karakter wajah Raden Panji Asmorobangun. Penyetaraan ini juga melalui pengamatan tentang sifat serta bentuk wayang tersebut.

Mintaraga cenderung bersifat lembut, sabar akan godaan, kepala menunduk kebawah dan juga sakti. Begitu juga dengan Raden Panji Asmorobangun yang diceritakan bersifat lemah lembut, tampan serta seorang ksatria. Dari hasil sketsa penggabungan karakter kedua tokoh tersebut, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk menentukan sketsa terpilih yang nantinya akan direalisasikan menjadi desain dan diwujudkan menjadi karya tugas akhir berbentuk *relief*. Berikut ini beberapa hasil sketsa pengkarakteran tokoh dan cerita Arjuna Wiwaha yang sudah dibagi menjadi lima *pejagong* atau adegan, yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing :

#### **1. Sketsa Alternatif Tokoh Dalam Cerita Arjuna Wiwaha**



Gambar 51. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Mintaraga, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Mintaraga/Begawan Ciptaning)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 52. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Mintaraga, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Mintaraga/Begawan Ciptaning)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

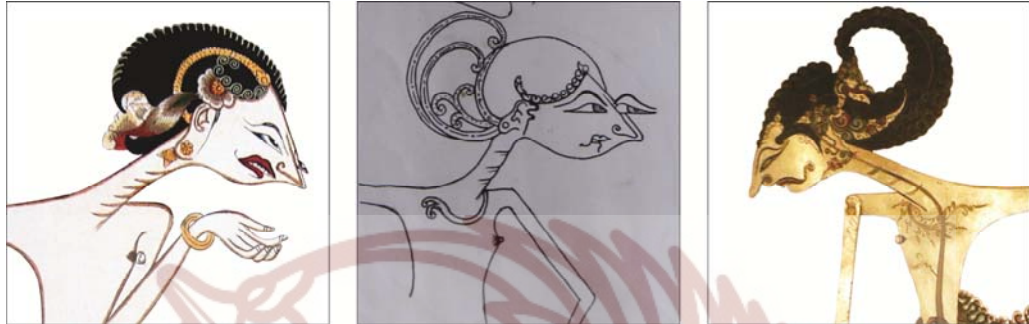


Gambar 53. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Mintaraga, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Mintaraga/Begawan Ciptaning)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

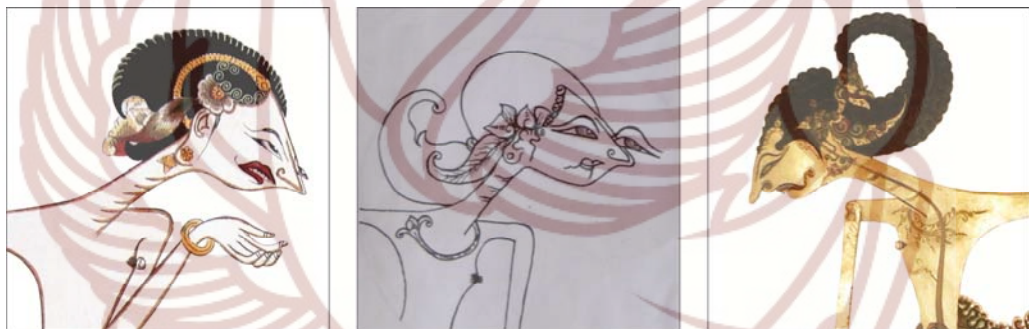


Gambar 54. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Mintaraga, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit

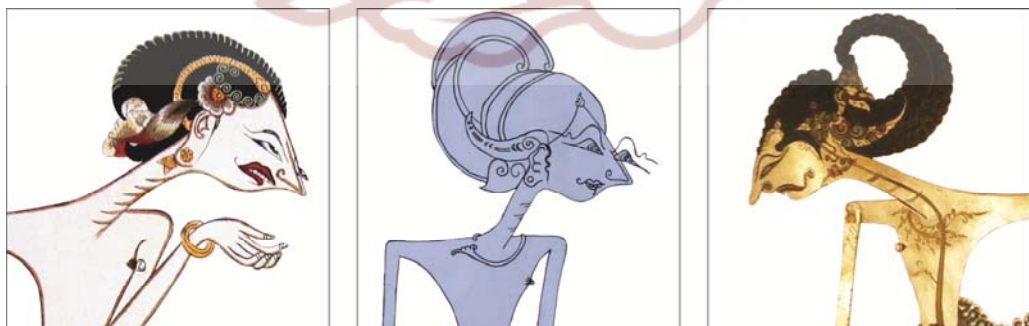
(Mintaraga/Begawan Ciptoning)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 55. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Arjuna, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 56. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Arjuna, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 57. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Arjuna, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)





Gambar 58. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Arjuna, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 59. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Dewi Supraba, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Dewi Sekartaji), Dengan Wayang Kulit (Dewi Supraba) (Repro : Yoga Pradana, 2017)

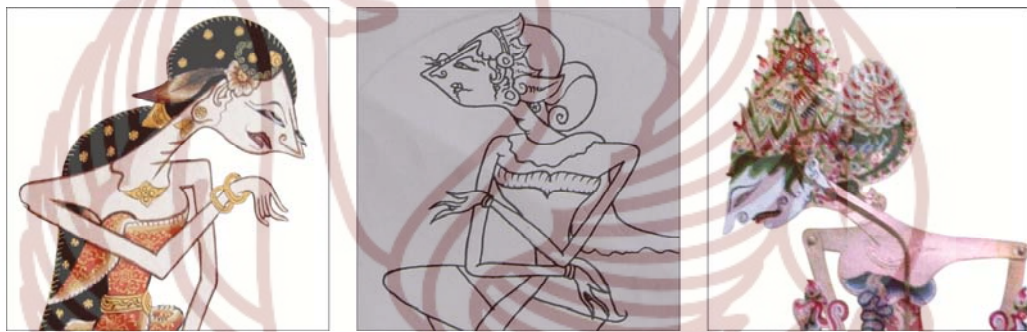


Gambar 60. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Dewi Supraba, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Dewi Sekartaji), Dengan Wayang Kulit (Dewi Supraba) (Repro : Yoga Pradana, 2017)

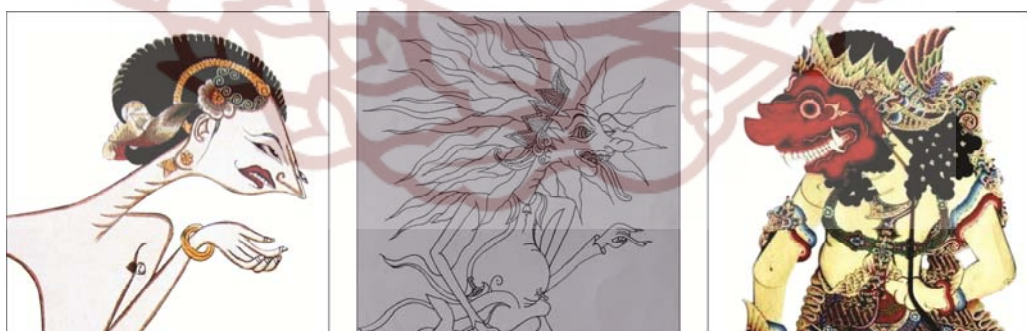




Gambar 61. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Dewi Supraba, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Dewi Sekartaji), Dengan Wayang Kulit (Dewi Supraba)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



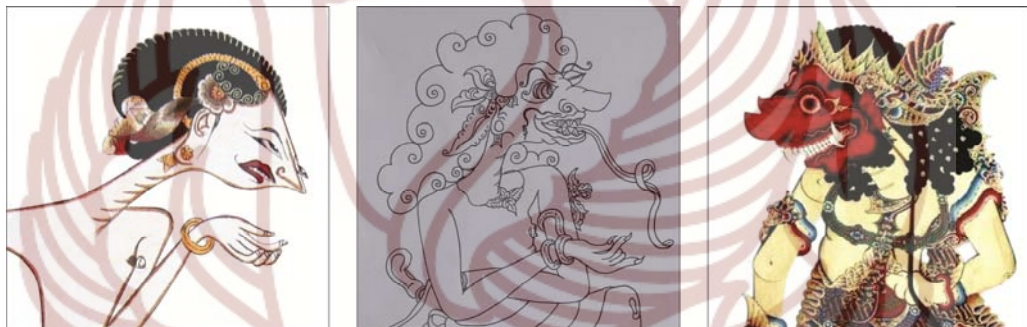
Gambar 62. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Dewi Supraba, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Dewi Sekartaji), Dengan Wayang Kulit (Dewi Supraba)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



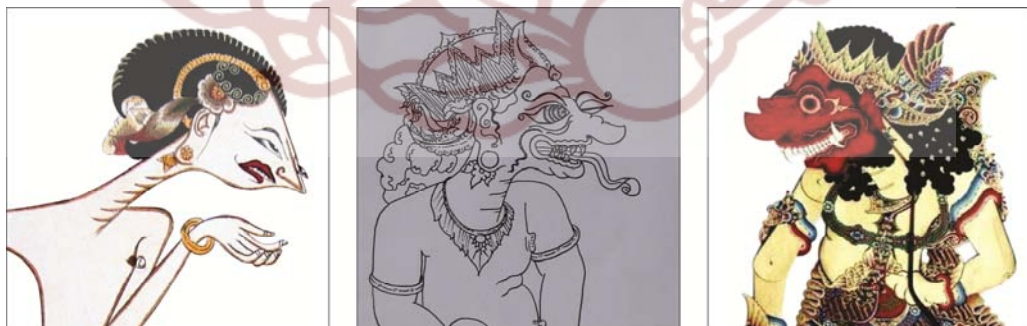
Gambar 63. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Niwatakawaca, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Prabu Niwatakawaca)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 64. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Niwatakawaca, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Prabu Niwatakawaca)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 65. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Niwatakawaca, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Prabu Niwatakawaca)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

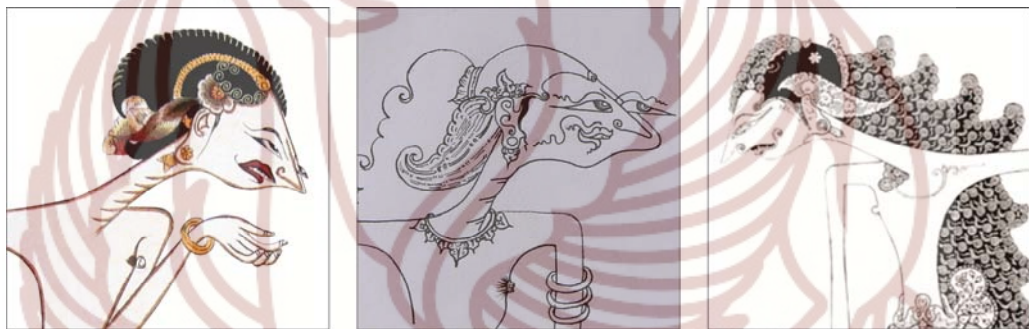


Gambar 66. Sketsa Alternatif 4 Tokoh Niwatakawaca, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Prabu Niwatakawaca)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)





Gambar 67. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Kirata, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Kirata) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 68. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Kirata, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Kirata) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 69. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Kirata, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Kirata) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 70. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Batara Indra, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Batara Indra) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 71. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Batara Indra, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Batara Indra) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 72. Sketsa Alternatif 3 Tokoh Batara Indra, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Batara Indra) (Repro : Yoga Pradana, 2017)

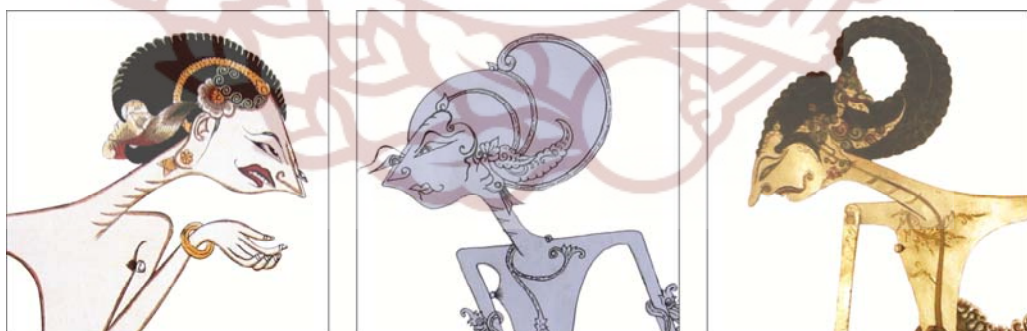




Gambar 73. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Batara Siwa, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Batara Guru) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 74. Sketsa Alternatif 1 Tokoh Prabu Kariti, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 75. Sketsa Alternatif 2 Tokoh Prabu Kariti, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna) (Repro : Yoga Pradana, 2017)

## 2. Sketsa Tokoh Terpilih



Gambar 76. Sketsa Terpilih Tokoh Mintaraga, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Mintaraga/Begawan Ciptaning)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 77. Sketsa Terpilih Tokoh Arjuna, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 78. Sketsa Terpilih Tokoh Dewi Supraba, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Dewi Sekartaji), Dengan Wayang Kulit (Dewi Supraba)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)





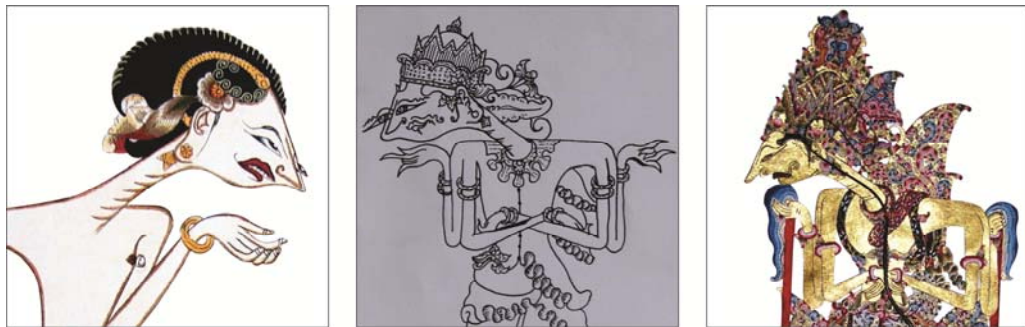
Gambar 79. Sketsa Terpilih Tokoh Niwatakawaca, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Prabu Niwatakawaca)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 80. Sketsa Terpilih Tokoh Kirata, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Kirata)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 81. Sketsa Terpilih Tokoh Batara Indra, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Batara Indra)  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 82. Sketsa Terpilih Tokoh Batara Siwa, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Batara Guru) (Repro : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 83. Sketsa Terpilih Tokoh Prabu Kariti, Hasil Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Beber (Raden Panji Asmorobangun), Dengan Wayang Kulit (Raden Arjuna) (Repro : Yoga Pradana, 2017)

### 3. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha

Tahap awal dalam pembuatan desain agar mencapai hasil desain yang lebih sempurna, yaitu dengan pembuatan sketsa alternatif yang menerapkan beberapa variasi pengolahan bentuk. Dalam pembuatan sketsa alternatif selalu mengacu pada tema yang telah diangkat, sehingga bentuk desain yang muncul nanti tidak lepas dari tema. Pembuatan sketsa alternatif bertujuan mencari bentuk-bentuk karya yang dianggap baik dan kreatif. Adapun sketsa alternatif dalam tugas akhir ini dengan skala 1:1 sebagai berikut :





Gambar 84. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Tapa Brata*”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 85. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Perdebatan*”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 86. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Siasat*”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 87. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Perang Tanding*”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 88. Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Arjuna Wiwaha*”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

#### 4. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha

Setelah sketsa alternatif terwujud menjadi beberapa pilihan, kemudian sketsa yang ada diseleksi atau dipilih untuk diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Dalam pemilihan sketsa terpilih yang akan diwujudkan ke dalam karya, perlu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan persetujuan, guna menemukan kesepakatan dalam tahap pemilihan sketsa terpilih. Sketsa yang sudah disetujui kemudian dibuat desain karya yang didasarkan dari beberapa pertimbangan, antara lain : proporsi, bentuk, nilai estetis, kekreatifan, keseimbangan dan lain sebagainya. Sehingga desain karya benar-benar hasil kreatifitas yang sempurna. Adapun sketsa adegan terpilih antara lain :





Gambar 89. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Tapa Brata*” Yang Akan Diwujudkan Ke Dalam Karya Berbentuk *Relief*  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 90. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Perdebatan*” Yang Akan Diwujudkan Ke Dalam Karya Berbentuk *Relief*  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)





Gambar 91. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Siasat*” Yang Akan Diwujudkan Ke Dalam Karya Berbentuk *Relief*  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 92. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Perang Tanding*” Yang Akan Diwujudkan Ke Dalam Karya Berbentuk *Relief*  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)




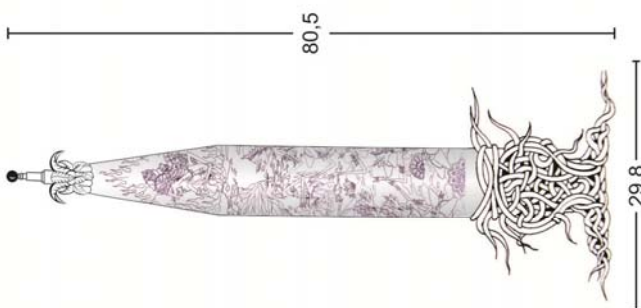
Gambar 93. Sketsa Terpilih Cerita Arjuna Wiwaha Adegan “*Arjuna Wiwaha*” Yang Akan Diwujudkan Ke Dalam Karya Berbentuk *Relief*  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

### **M. Gambar Kerja**

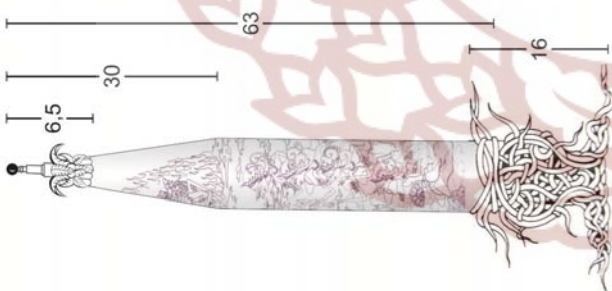
Gambar kerja digunakan sebagai panduan dalam memvisualisasikan desain yang telah dibuat dan dipilih sehingga terwujudnya suatu karya dengan bentuk tokoh serta ukuran yang diinginkan sesuai desain. Gambar kerja juga mempermudah serta mengetahui berbagai kesulitan berkaitan dengan konstruksi, teknik, serta berbagai macam masalah dalam pengerjaan perwujudan karya.

Gambar kerja akan diwujudkan berupa gambar proyeksi yang menampilkan bentuk karya serta detail gambar dalam karya yang akan diwujudkan. Dengan melihat gambar kerja, bisa mengetahui karya yang akan terwujud nantinya dan beserta ukurannya. Gambar kerja tersebut dapat dilihat di bawah ini :


 <p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p>			
FAKULTAS			
SENI RUPA DAN DESAIN			
JURUSAN			
S-1 KRIYA SENI			
NAMA/NIM MAHASISWA			
Yoga Pradana Aditya Putra 11147103			
JUDUL KARYA			
“Tapa Brata”			
GAMBAR KERJA			
Gambar Tampak dan Perspektif			
DOSEN PEMBIMBING			
Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn			
KETERANGAN			
Skala Gambar 1:10 Ukuran dalam cm (ukuran sebenarnya)			
PARAF			
CATATAN			



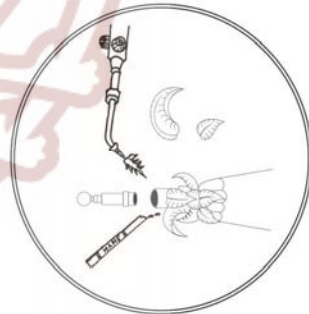
Tampak Depan



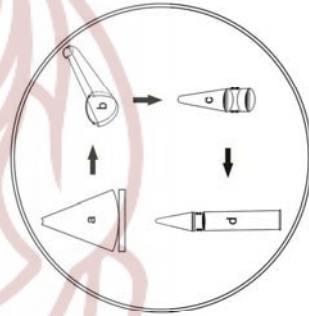
Tampak Samping




Perspektif



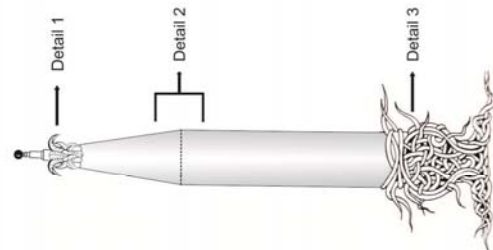
Detail 1



Detail 2


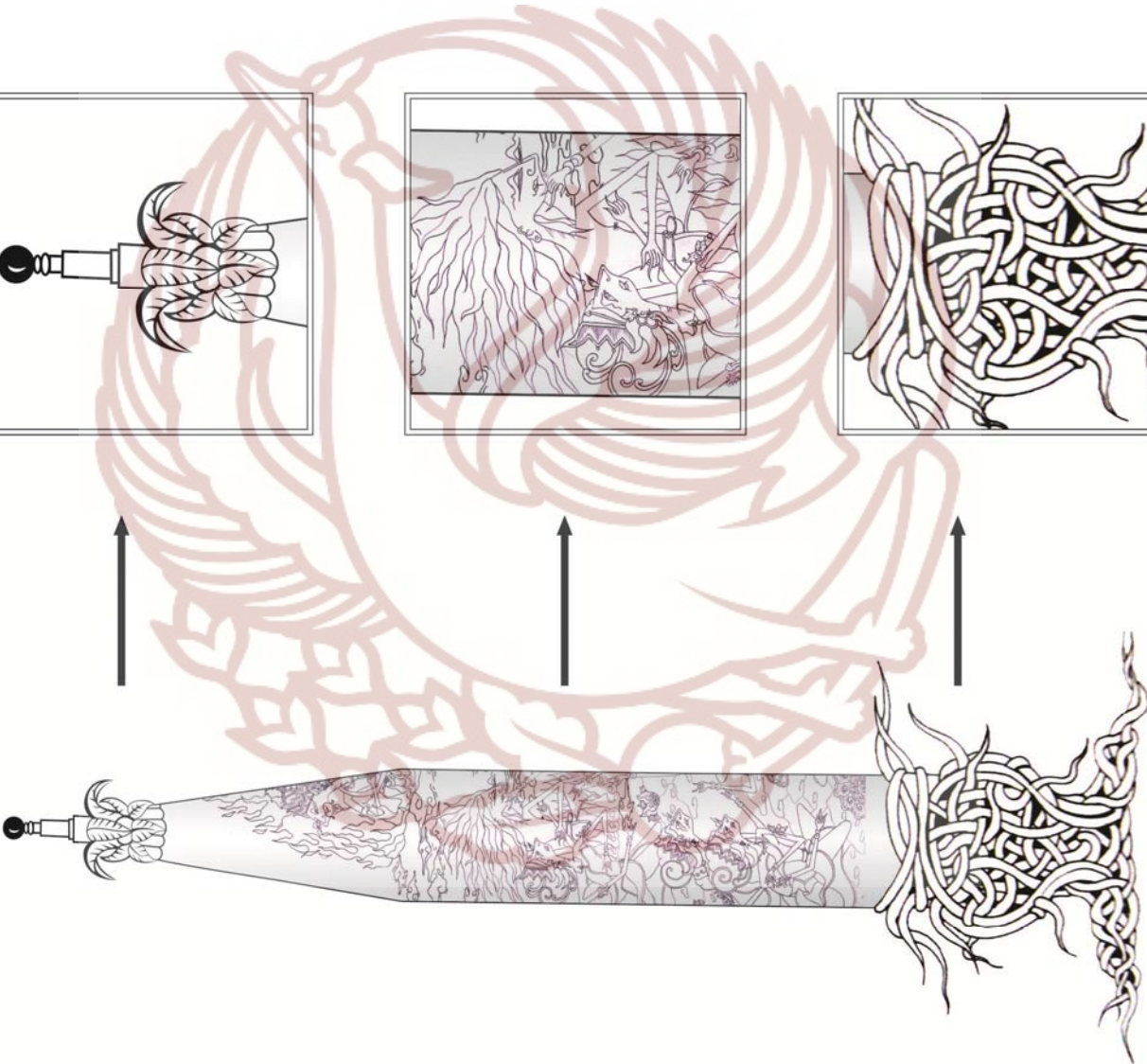


Detail 3





Detail Konstruksi



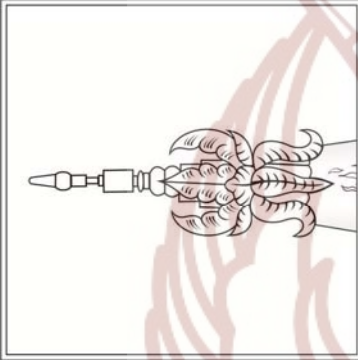
 <p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p>	<p><b>FAKULTAS</b></p>
<p>SENI RUPA DAN DESAIN</p>	<p><b>JURUSAN</b></p>
<p>S-1 KRIYA SENI</p>	<p><b>NAMA/NIM MAHASISWA</b></p>
<p>Yoga Pradana Aditya Putra 11147103</p>	<p><b>JUDUL KARYA</b></p>
<p>“Tapa Brata”</p>	<p><b>GAMBAR KERJA</b></p>
<p>Gambar Perspektif dan Detail Gambar</p>	<p><b>DOSEN PEMBIMBING</b></p>
<p>Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn</p>	<p><b>PARAF</b></p>
	<p><b>CATATAN</b></p>
	<div data-bbox="204 651 1485 1771">  </div>




 <p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p>	<div data-bbox="204 1330 833 1890"> <p>Tampak Depan</p> <p>Tampak Samping</p> </div> <div data-bbox="970 1711 1468 1957"> <p>Perspektif</p> <p>Detail 1</p> <p>Detail 2</p> <p>Detail 3</p> <p>Detail Konstruksi</p> </div> <div data-bbox="1107 479 1417 1563"> <p>Detail 1</p> <p>Detail 2</p> <p>Detail 3</p> </div>	
<p><b>FAKULTAS</b></p>		
<p><b>SENI RUPA DAN DESAIN</b></p>		
<p><b>JURUSAN</b></p>		
<p><b>S-1 KRIYA SENI</b></p>		
<p><b>NAMA/NIM MAHASISWA</b></p>		
<p>Yoga Pradana Aditya Putra 11147103</p>		
<p><b>JUDUL KARYA</b></p>		
<p>“Perdebatan”</p>		
<p><b>GAMBAR KERJA</b></p>		
<p>Gambar Tampak dan Perspektif</p>		
<p><b>DOSEN PEMBIMBING</b></p>		
<p>Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn</p>		
<p><b>KETERANGAN</b></p>		
<p>Skala Gambar 1:10 Ukuran dalam cm (ukuran sebenarnya)</p>		
<p><b>PARAF</b></p>		
<p><b>CATATAN</b></p>		

 <p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p>	<p><b>FAKULTAS</b></p>	<p><b>SENIRUPA DAN DESAIN</b></p>	<p><b>JURUSAN</b></p>	<p><b>S-1 KRIYA SENI</b></p>	<p><b>NAMA/NIM MAHASISWA</b></p>	<p>Yoga Pradana Aditya Putra 11147103</p>	<p><b>JUDUL KARYA</b></p>	<p>“Perdebatan”</p>	<p><b>GAMBAR KERJA</b></p>	<p>Gambar Perspektif dan Detail Gambar</p>	<p><b>DOSEN PEMBIMBING</b></p>	<p>Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn</p>	<p><b>PARAF</b></p>		<p><b>CATATAN</b></p>	
--	------------------------	-----------------------------------	-----------------------	------------------------------	----------------------------------	---	---------------------------	---------------------	----------------------------	--	--------------------------------	---	---------------------	--	-----------------------	--


  




↑


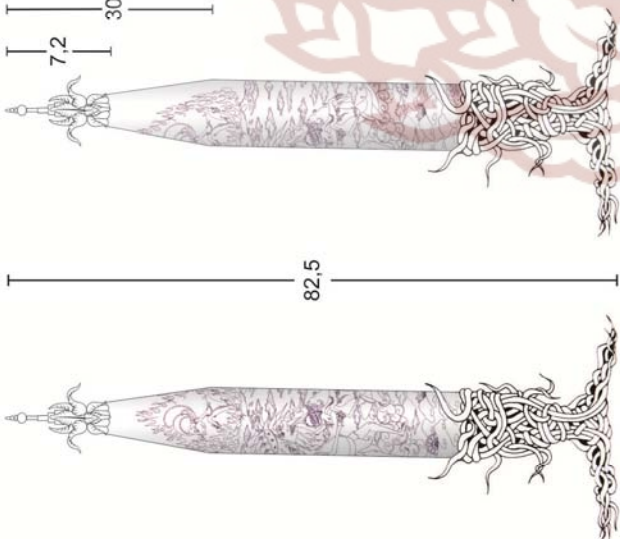


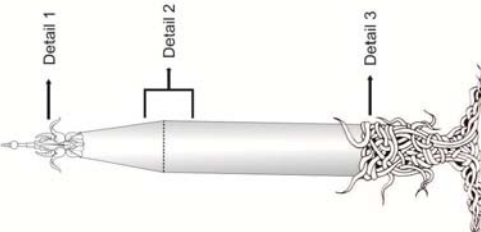
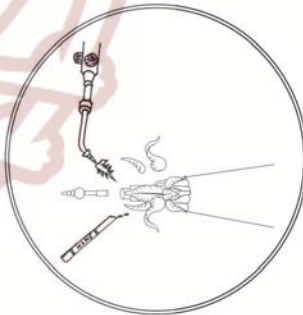
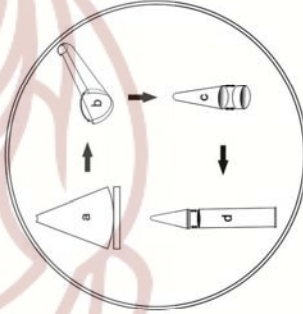
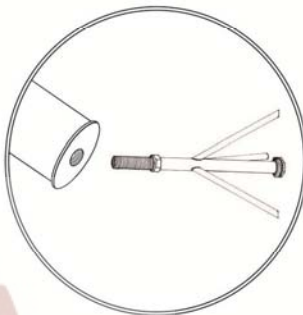


↑




↑




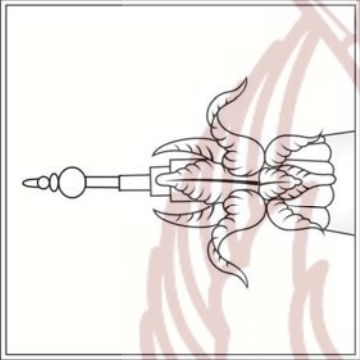
 <p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p>	<div data-bbox="204 1317 842 1928">  <p>Tampak Depan</p> </div> <div data-bbox="204 763 975 1621">  <p>Tampak Samping</p> </div> <div data-bbox="204 479 975 1048">  <p>Perspektif</p> </div> <div data-bbox="959 1697 1465 1944">  <p>Detail 1</p> <p>Detail 2</p> <p>Detail 3</p> <p>Detail Konstruksi</p> </div> <div data-bbox="1098 1249 1417 1563">  <p>Detail 1</p> </div> <div data-bbox="1098 869 1417 1182">  <p>Detail 2</p> </div> <div data-bbox="1098 479 1417 792">  <p>Detail 3</p> </div>		
FAKULTAS			
SENI RUPA DAN DESAIN			
JURUSAN			
S-1 KRIYA SENI			
NAMA/NIM MAHASISWA			
Yoga Pradana Aditya Putra 11147103			
JUDUL KARYA			
"Siasat"			
GAMBAR KERJA			
Gambar Tampak dan Perspektif			
DOSEN PEMBIMBING			
Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn			
KETERANGAN			
Skala Gambar 1:10 Ukuran dalam cm (ukuran sebenarnya)			
PARAF			
CATATAN			





	<b>INSTITUT SENI INDONESIA</b> Surakarta	<b>FAKULTAS</b>	<b>SENIRUPA DAN DESAIN</b>	<b>JURUSAN</b>	<b>S-1 KRIYA SENI</b>	<b>NAMA/NIM MAHASISWA</b>	Yoga Pradana Aditya Putra 11147103	<b>JUDUL KARYA</b>	"Siasat"	<b>GAMBAR KERJA</b>	Gambar Perspektif dan Detail Gambar	<b>DOSEN PEMBIMBING</b>	Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn	<b>PARAF</b>	<b>CATATAN</b>
---	---	-----------------	----------------------------	----------------	-----------------------	---------------------------	---------------------------------------	--------------------	----------	---------------------	--	-------------------------	----------------------------------	--------------	----------------




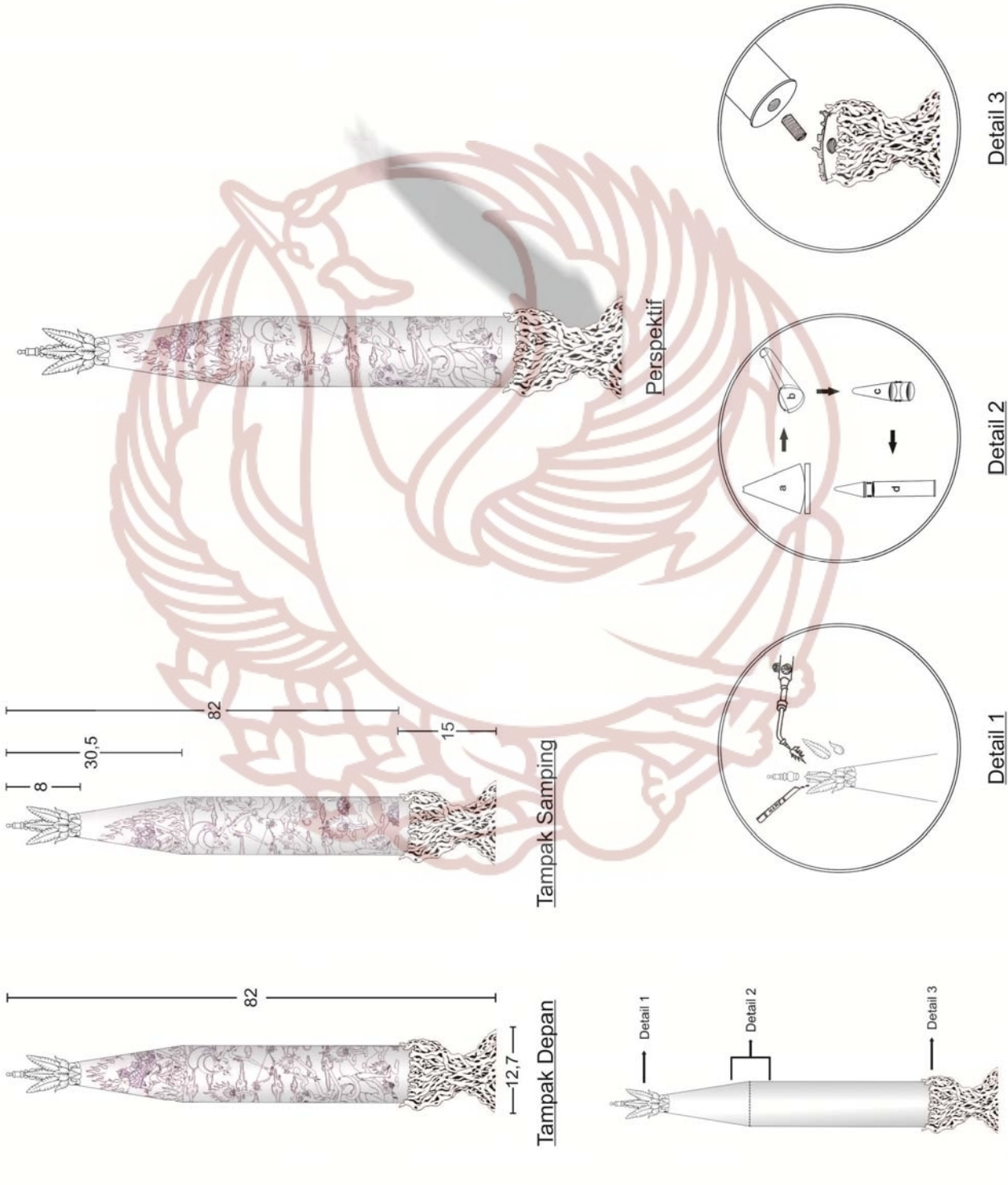





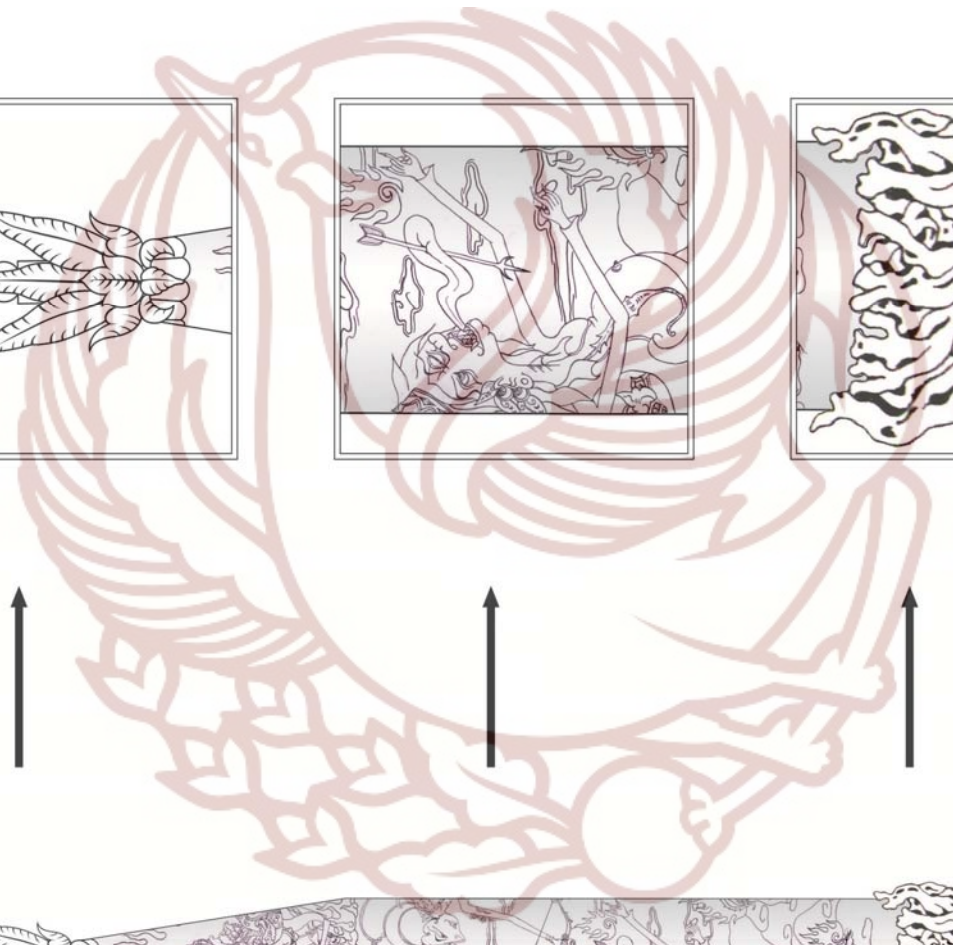


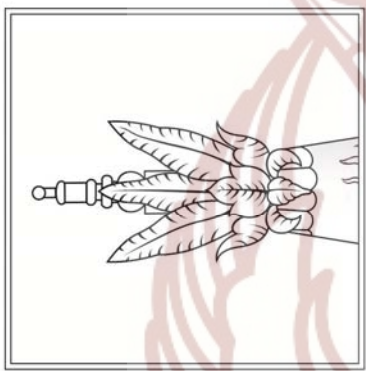


 <p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p>	
<b>FAKULTAS</b>	
SENI RUPA DAN DESAIN	
<b>JURUSAN</b>	
S-1 KRIYA SENI	
<b>NAMA/NIM MAHASISWA</b>	
Yoga Pradana Aditya Putra 11147103	
<b>JUDUL KARYA</b>	
“Perang Tanding”	
<b>GAMBAR KERJA</b>	
Gambar Tampak dan Perspektif	
<b>DOSEN PEMBIMBING</b>	
Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn	
<b>KETERANGAN</b>	
Skala Gambar 1:10 Ukuran dalam cm (ukuran sebenarnya)	
<b>PARAF</b>	
<b>CATATAN</b>	




 <p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p>	<b>FAKULTAS</b>
	SENI RUPA DAN DESAIN
	<b>JURUSAN</b>
	S-1 KRIYA SENI
	<b>NAMA/NIM MAHASISWA</b>
	Yoga Pradana Aditya Putra 11147103
	<b>JUDUL KARYA</b>
	“Perang Tanding”
	<b>GAMBAR KERJA</b>
	Gambar Perspektif dan Detail Gambar
<b>DOSEN PEMBIMBING</b>	
Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn	
<b>PARAF</b>	
<b>CATATAN</b>	

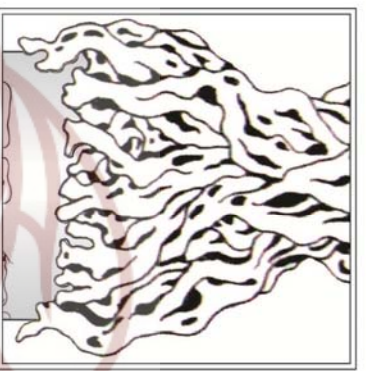





↑





↑



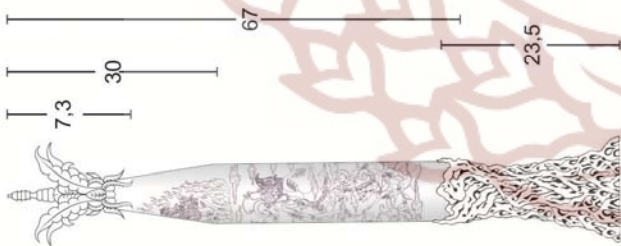
↑




<div><p>Institut Seni Indonesia Surakarta</p></div>			
FAKULTAS			
SENIRUPA DAN DESAIN			
JURUSAN			
S-1 KRIYA SENI			
NAMA/NIM MAHASISWA			
Yoga Pradana Aditya Putra 11147103			
JUDUL KARYA			
“Arjuna Wiwaha”			
GAMBAR KERJA			
Gambar Tampak dan Perspektif			
DOSEN PEMBIMBING			
Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn			
KETERANGAN			
Skala Gambar 1:10 Ukuran dalam cm (ukuran sebenarnya)			
PARAF			
CATATAN			



87




7.3 30 67 23.5



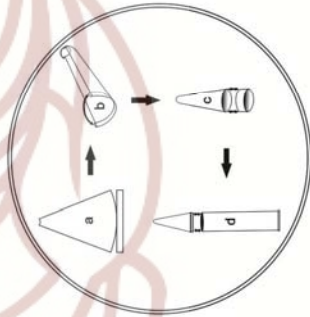
Perspektif

Tampak Depan


Tampak Samping



Detail 1




Detail 2



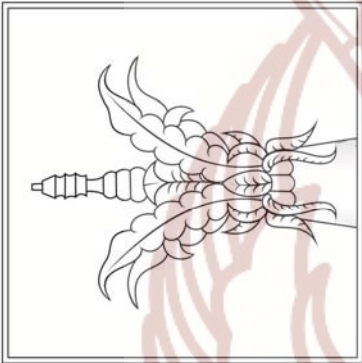
Detail 3


Detail Konstruksi

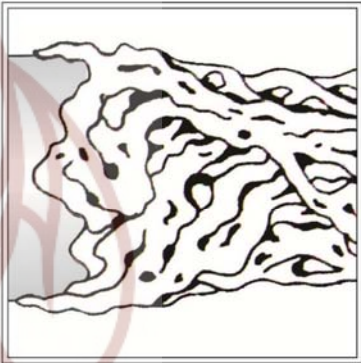


	Institut Seni Indonesia Surakarta
<b>FAKULTAS</b>	SENI RUPA DAN DESAIN
<b>JURUSAN</b>	S-1 KRIYA SENI
<b>NAMA/NIM MAHASISWA</b>	Yoga Pradana Aditya Putra 11147103
<b>JUDUL KARYA</b>	"Arjuna Wiwaha"
<b>GAMBAR KERJA</b>	Gambar Perspektif dan Detail Gambar
<b>DOSEN PEMBIMBING</b>	Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn
<b>PARAF</b>	
<b>CATATAN</b>	

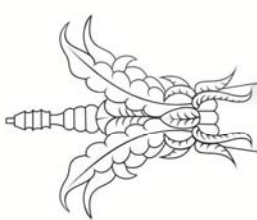
  




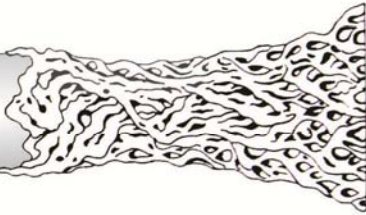












## **N. Pemilihan Bahan**

Persiapan dan pemilihan bahan dalam penciptaan tugas akhir ini telah dilakukan dan juga telah mendapatkan kesepakatan dengan dosen pembimbing. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini meliputi : bahan baku, bahan bantu dan bahan penunjang. Adapun dalam pemilihan bahan tersebut dilakukan juga proses pengamatan dalam memilih bahan mulai dari kualitas serta kelemahannya. Bahan-bahan tersebut antara lain :

### **1. Bahan Baku**

#### **a) Selongsong Peluru**

Selongsong peluru dari jenis meriam gunung (M-48 76mm) untuk dijadikan bahan utama pembuatan karya tugas akhir, dikarenakan diameter selongsong yang lebih besar (76mm) sehingga memudahkan pada tahap pemahatan menggunakan teknik *tapak sida*. Selain itu bahan dari selongsong peluru sendiri yang lebih tebal dan berbeda tingkat kekerasannya dengan plat kuningan pada umumnya. Ketebalan selongsong peluru yang di gunakan pada bagian bawah (1mm) dan semakin tipis pada bagian atas (0.5mm).

#### **b) Plat kuningan**

Plat kuningan dengan ketebalan (0.3mm) digunakan untuk membuat bentuk bidang kerucut sebagai sambungan bagian atas selongsong peluru. Plat kuningan tersebut cukup mudah untuk mendapatkannya.

#### **c) Plat Tembaga**

Plat tembaga yang digunakan pada pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan ketebalan (0.3mm). Plat tembaga digunakan untuk membuat

bentuk kuncup bunga pada bagian atas karya, plat tembaga yang digunakan adalah plat bekas potongan atau sisa pembuatan karya sebelumnya dikarenakan bentuk kuncup bunga yang akan dibuat berbentuk potongan kecil-kecil.

#### **d) Pipa Tembaga**

Pipa tembaga digunakan dalam proses pembuatan karya untuk simbol bagian atas karya, ukuran yang digunakan variatif mulai dari ukuran diameter pipa (8mm), (6mm) sampai dengan ukuran (5mm).

### **2. Bahan Bantu**

#### **a) Kayu Mindi**

Kayu mindi digunakan sebagaiudukan karya, meskipunudukan penempatannya tetap menjadi kesatuan karya. Pohon Mindi (*M. Azedarach L.*) merupakan pohon cepat tumbuh. Pohon mindi menyukai cahaya, agak kering, agak toleran dan tahan terhadap salinitas tanah.<sup>96</sup> Kayu mindi mempunyai tekstur yang menarik menyerupai kayu jati atau mahoni. Oleh sebab itu, kayu mindi dapat dikelompokkan sebagai kayu komersial karena laku diperdagangkan baik di pasar local maupun internasional dalam bentuk barang jadi. Penggunaan kayu mindi dalam kehidupan bermasyarakat sudah meluas untuk bahan baku furnitur.

#### **b) Kawat Tembaga**

Kawat tembaga biasanya digunakan pada kelistrikan, namun pada penciptaan tugas akhir ini digunakan sebagaiudukan karya. Kawat tembaga

---

<sup>96</sup> Magdalena Panggabean. 2008. *Struktur Anatomi Kayu Mindi*. Medan : Universitas Sumatra Utara. 4

yang mempunyai tingkat kekerasan berbeda dengan kawat yang lainnya dan cenderung lebih lunak, sehingga memudahkan pada proses pelilitan membuat bentuk yang mempunyai nilai estetis lebih.

**c) Besi (AS Roda Motor)**

Besi bekas AS roda motor digunakan untuk konstruksi bagian selongsong peluru dan dudukannya. Besi tersebut mudah untuk mendapatkannya dan juga sangat kuat sebagai penyangga karya.

**3. Bahan Penunjang**

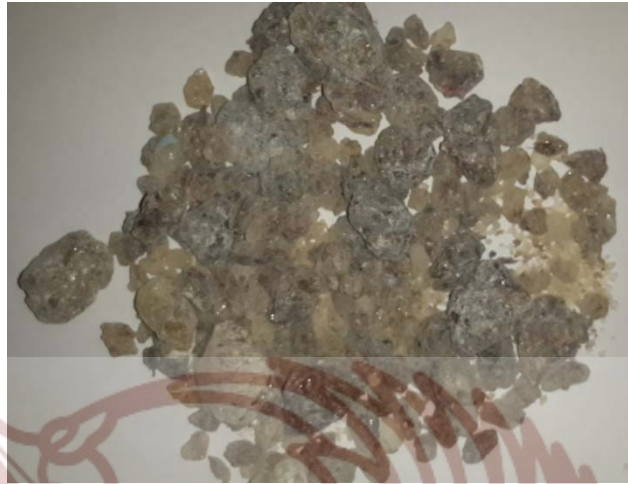
Bahan penunjang merupakan salah satu bahan yang harus ada dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini. Bahan-bahan penunjang tersebut antara lain :

**a) Jabung**

Jabung merupakan bahan penunjang atau bantu yang fungsinya sebagai alas untuk mengukir selongsong peluru. Jabung memiliki warna hitam dan memiliki sifat hampir mirip dengan aspal, jabung akan meleleh jika dipanaskan. Jabung merupakan bahan yang dibuat dari campuran Kristal damar (damar selo), minyak goreng, dan tepung batu bata merah. Dengan menggunakan jabung, maka bidang logam yang terkena tekanan pahat saja yang akan cekung, sedangkan bagian yang tidak dipahat akan tetap bertahan seperti semula.<sup>97</sup>

---

<sup>97</sup> Aji Wiyoko. 2009. *Kriya Logam I*. Surakarta : ISI PREES bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 58



Gambar 94. Kristal Getah Damar Sebagai Bahan Utama Pembuatan Jabung  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)

**b) Lem Bakar**

Lem bakar digunakan untuk merekatkan potongan-potongan bentuk kuncup bunga (untuk mempermudah mencari bentuk yang diinginkan) sebelum direkatkan secara permanen (proses patri).

**c) Patri**

Pematrian adalah suatu metode penyambungan bahan logam dibawah pengaruh panas dengan pertolongan tambah logam atau campuran logam. Bahan tambah (biasa disebut patri) merupakan bahan logam atau campuran logam yang mudah melebur karena mempunyai titik lebur dibawah titik lebur bahan logam yang akan disambungkan. Pada proses ini menggunakan bahan patri *Harris*.

**d) Fluks**

*Fluks* untuk pengelasan atau pematrian terbuat dari campuran boraks dan ammonium klorida. Penggunaan boraks dapat menurunkan titik leleh dari



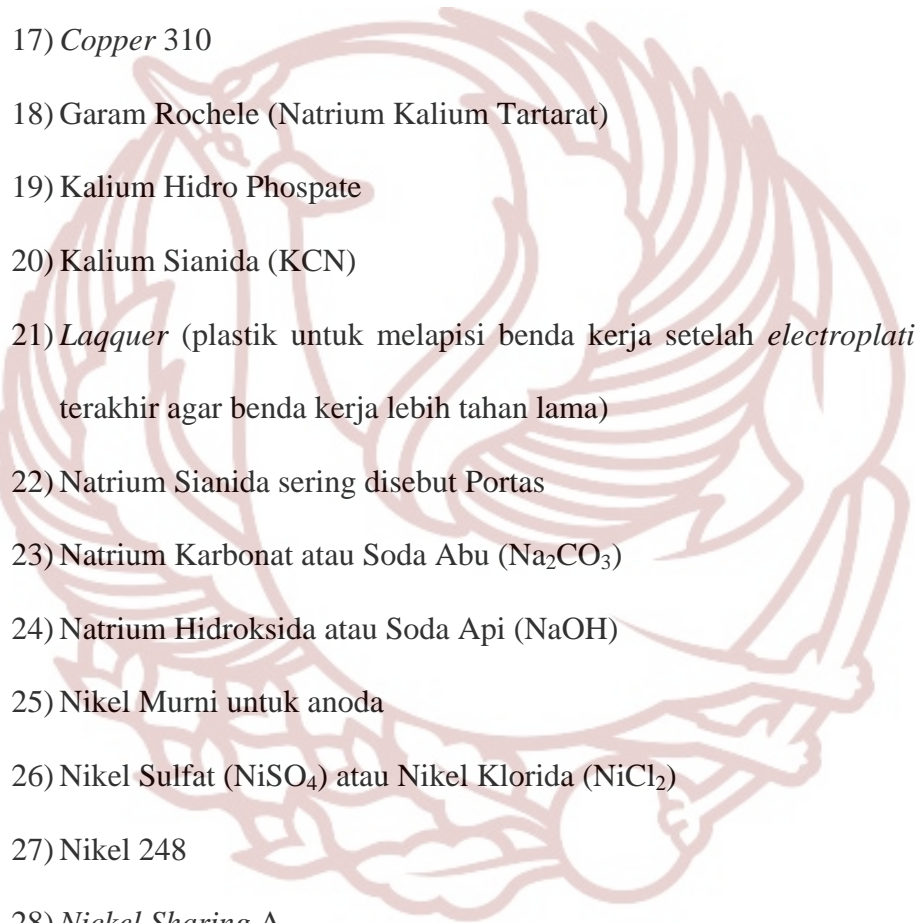
senyawa besi oksida (skala), yang memungkinkan senyawa ini terpisah dari permukaan besi. Boraks juga digunakan sebagai *fluks* saat menyambungkan logam kuningan supaya lebih mudah proses penempelannya. Pada dasarnya boraks bersifat oksidator, yang mampu mengoksidasi logam-logam dasar menjadi senyawanya.

#### **4. Bahan *Finishing***

Selain bahan baku, bahan bantu serta bahan penunjang, digunakan juga bahan *finishing*. Pemilihan bahan ini dipilih secara selektif dan penuh pertimbangan, karena harus benar-benar melapisi karya secara baik dengan aplikasinya. Adapun bahan *finishing* yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### **a) *Finishing* Logam**

- 1) Asam Sulfat ( $H_2SO_4$ ) atau *Accu Zuur*
- 2) Asam Nitrat ( $HNO_3$ ) Air Keras Perak atau *Nitric Acid*
- 3) Asam Klorida ( $HCL$ ) Air Keras Patri
- 4) Asam Kromat ( $H_2CrO_4$ )
- 5) Asam Borat ( $H_3BO_3$ )
- 6) Amonia Liquid ( $NH_3$ )
- 7) *Aquades* (Air Suling atau Air Hujan yang tidak terkontaminasi atau tercemar oleh Logam)
- 8) *Brass Murni* untuk Anoda (campuran Tembaga dan Seng)
- 9) *Brass Salt*
- 10) *Brass Soda Kit*
- 11) Buah Klerak

- 
- 12) *Copper Cyanide* atau Sulfat ( $\text{CuSO}_4$ )
  - 13) *Copper Murni* untuk Anoda (Tembaga Murni)
  - 14) *Copper sharing A*
  - 15) *Copper sharing B*
  - 16) *Copper sharing C*
  - 17) *Copper 310*
  - 18) Garam Rochele (Natrium Kalium Tartarat)
  - 19) Kalium Hidro Phospate
  - 20) Kalium Sianida ( $\text{KCN}$ )
  - 21) *Laqquer* (plastik untuk melapisi benda kerja setelah *electroplating* yang terakhir agar benda kerja lebih tahan lama)
  - 22) Natrium Sianida sering disebut Portas
  - 23) Natrium Karbonat atau Soda Abu ( $\text{Na}_2\text{CO}_3$ )
  - 24) Natrium Hidroksida atau Soda Api ( $\text{NaOH}$ )
  - 25) Nikel Murni untuk anoda
  - 26) Nikel Sulfat ( $\text{NiSO}_4$ ) atau Nikel Klorida ( $\text{NiCl}_2$ )
  - 27) Nikel 248
  - 28) *Nickel Sharing A*
  - 29) *Nickel Sharing B*
  - 30) *Nickel Sharing C*
  - 31) Perak Murni
  - 32) Potassium Solbite
  - 33) Potasium Sodium Tartrate

34) Sabun Cair

35) SN

36) *Sodium Caption Yellow*

37) Sodium Sianida

38) *Sharing Bright* untuk pengkilat *Electrolite*

#### **b) *Finishing* Kayu**

1) *Sending Sealer* (Melamine Dasar)

2) Thiner

3) *Wood Stain* (Pewarna Kayu) warna yang digunakan dalam proses *finishing* adalah *Walnut Brown* dan *Salak Brown*.

4) *Top Coating* (*Clear Semi Glossy*)

Dari keseluruhan bahan *finishing* tersebut, baru dapat dipersiapkan setelah proses pembentukan karya selesai. Hal ini dikarenakan bahan tersebut tidak bersifat mengganggu ataupun mengurangi.

#### **O. Perwujudan Karya**

Perwujudan karya merupakan proses pentrasferan dari desain menjadi karya. Dilakukan dengan pengolahan medium yang telah dipilih, serta penerapan teknik dan bentuk sesuai desain yang sudah ditentukan. Namun apabila terdapat perbedaan pada waktu proses perwujudan karya tersebut, maka akan dijelaskan proses serta bentuk perubahannya.

Proses pembentukan karya merupakan langkah selanjutnya setelah pemilihan desain dan perancangan gambar. Dalam proses ini terdapat beberapa

tahapan kerja yang dilakukan yaitu tahap penyediaan bahan, peralatan, tahap pembentukan ukiran atau *relief*, pada tahap ini sudah dimulai proses pengerjaan karya yang sesuai dengan desain, dan tahap terakhir ialah *finishing*. Secara rinci, berbagai tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

## **1. Penyediaan Bahan dan Alat**

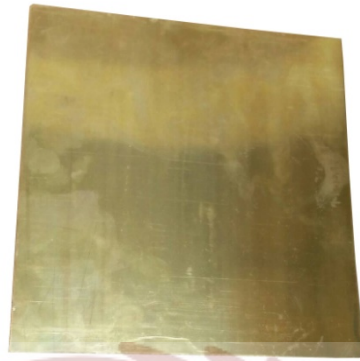
### **a) Penyediaan Bahan**

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah selongsong peluru dari jenis meriam gunung (M-48 76mm). Meriam M-48 kaliber 76 mm atau persisnya 76,2 mm. M-48 resminya adalah meriam buatan Yugoslavia, untuk dijadikan bahan utama pembuatan karya tugas akhir, dikarenakan diameter selongsong pelurunya yang lebih besar menjadi memudahkan penulis pada proses penatahannya untuk menjadi sebuah karya.



Gambar 95. Selongsong Peluru (M-48 76mm)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)





Gambar 96. Plat Kuningan (Untuk Bagian Atas Selongsong Peluru)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 97. Selongsong Peluru (Siap Untuk Proses Pemahatan)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 98. Pipa Tembaga (Untuk Simbol Kuncup Bunga Bagian Atas karya)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 99. Plat Tembaga (Untuk Simbol Kuncup Bunga Bagian Atas karya)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)

Selain menggunakan bahan utama selongsong peluru (kuningan) dan tembaga, digunakan pula material kayu, besi dan kawat tembaga sebagai bahan tambahan. Kayu, besi dan kawat tembaga merupakan material yang digunakan untuk membuatudukan karya. Dudukan karya menempati kesatuan karya untuk menjawab konsep atau ide dasar penciptaan. Bahan-bahan tersebut antara lain :



Gambar 100. Kayu Mindi (Untuk Dudukan Karya)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 101. Kawat Tembaga (Untuk Dudukan Karya)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 102. AS Besi (Untuk Dudukan Karya)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)

#### **b) Peralatan**

Alat sangat berperan penting dalam proses perwujudan karya, tanpa adanya peralatan, seorang kriyawan akan kesulitan dalam menciptakan karya seni. Kelengkapan peralatan yang digunakan juga sangat berperan dalam proses perwujudan karya agar proses berjalan lancar dan terwujud karya sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Adapun peralatan yang digunakan adalah : satu unit pahat ukir logam (teknik *tapak sida*), satu unit pahat ukir kayu, palu besi, palu

kayu, *sengkulung* (tatakan untuk proses pengukiran, yang terbuat dari kayu), kompor gas, las asetilen, gunting logam, tang capit, gergaji besi serta peralatan bersifat masinal diantaranya Bor duduk dan mesin bubut logam.



Gambar 103. Pahat Ukir Logam (Teknik *Tapak Sida*)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 104. Pahat Ukir Kayu dan Palu Kayu/*Ganden*  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 105. Palu Besi  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)





Gambar 106. *Sengkulung* (Tatakan Untuk Proses Pengukiran Selongsong Peluru)  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 107. Kompiler Gas (Untuk Pemasakan Jabung dan Memanaskan Selongsong Peluru Sebelum Dilakukan Pengukiran)  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 108. Las Asetilen (Alat ini Digunakan Untuk Proses Pematrian)  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 109. Gunting Logam (Untuk Memotong Plat Logam Sesuai Pola)  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 110. Tang (Untuk Pembentukan Model Kuncup Bunga)  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 111. Gergaji Besi (Alat ini Digunakan Untuk Memotong Pipa Tembaga)  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 112. Mesin Bor Duduk (Digunakan Untuk Pemberian Lubang Pada Dudukan Kayu Sebagai Konstruksi Dudukan dan Selongsong Peluru)  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 113. Mesin Bubut Logam (Digunakan Untuk Pembentukan Tembaga Batangan Sebagai Mahkota Karya dan Pembuatan Konstruksi Karya)  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

## 2. Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan merupakan proses perwujudan karya seni mulai dari bahan mentah hingga menjadi sebuah karya seni setengah jadi, dalam artian karya tersebut belum di *finishing*. Namun demikian, dalam proses perwujudan karya terkadang mendapatkan suatu ide yang bersifat spontan sehingga merubah sketsa

yang telah ditentukan. Dalam proses kreatif yang melibatkan imajinasi, tidak tertutup kemungkinan dilakukan improvisasi dalam bentuk, komposisi, yang sesuai dengan suasana batin pencipta. Berikut ini beberapa tahapan sistematis proses pengerjaan *relief* pada karya cerita Arjuna Wiwaha.

#### **a) Proses Awal**

Proses awal pembuatan karya ini diawali dengan pembuatan desain atau sketsa. Beberapa desain yang telah diajukan kepada dosen pembimbing, kemudian diperjelas dan dikembangkan kembali hingga sesuai dengan keinginan penulis. Pemilihan sketsa tersebut meliputi, kesesuaian tema dan konsep, material, simbolik, serta makna karya. Dari proses bimbingan, dosen pembimbing memberi arahan dari beberapa sketsa yang telah diajukan untuk dipilih salah satu kemudian dikembangkan kembali dan desain yang disempurnakan akan diwujudkan kedalam sebuah karya.

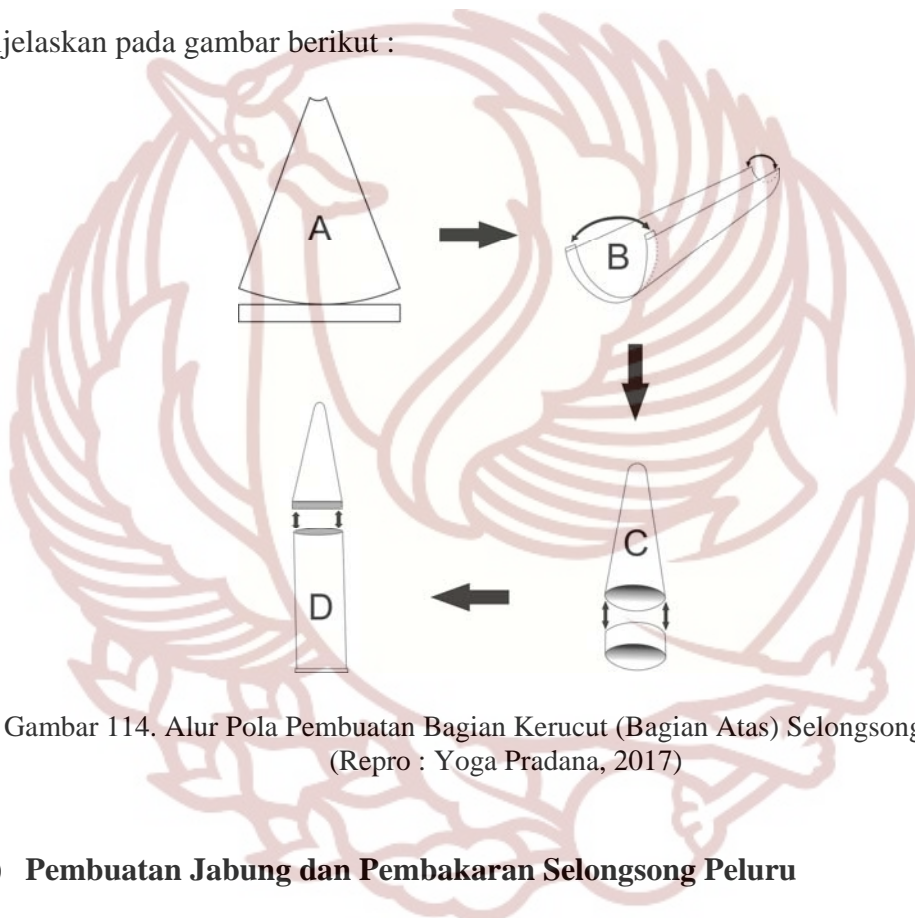
Setelah proses pembuatan sketsa menjadi sebuah desain selesai, selanjutnya dipersiapkan bahan. Bahan yang digunakan untuk mewujudkan desain tersebut menjadi sebuah karya, digunakan plat kuningan (0.2mm), selongsong peluru, plat tembaga, pipa tembaga, kawat tembaga, besi dan kayu mindi.

#### **b) Proses Pembuatan Kerucut (Sambungan Bagian Atas Selongsong Peluru)**

Langkah awal dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah membuat bentuk kerucut sebagai sambungan bagian atas selongsong peluru dengan tujuan supaya bentuk dari karya menyerupai peluru aslinya dan memperjelas bentuk untuk menjawab konsep gunung (tribuana atau triloka) sebagai ide atau tema dasar penciptaan karya.



Proses pengerjaannya adalah pemotongan plat kuningan (0.2mm) sesuai pola menggunakan gunting logam, kemudian di sambungkan menjadi sebuah bidang kerucut dengan cara dipatri menggunakan patri perak (patri perak supaya tahan terhadap pukulan). Setelah proses penyambungan selesai di pukul (*kenteng*) sampai bentuknya sesuai dengan yang diinginkan. Adapun pola potongan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 114. Alur Pola Pembuatan Bagian Kerucut (Bagian Atas) Selongsong Peluru  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

### c) Pembuatan Jabung dan Pembakaran Selongsong Peluru

Jabung merupakan bahan bantu yang fungsinya sebagai alas untuk mengukir plat logam. Jabung memiliki warna hitam dan memiliki sifat hampir mirip dengan aspal. Dengan menggunakan jabung, maka bidang logam yang terkena tekanan pahat saja yang akan cekung, sedangkan bagian yang tidak dipahat akan tetap bertahan seperti semula. Adapun proses pembuatannya adalah sebagai berikut :

- 1) Bahan-bahan berupa kristal damar, minyak goreng dan tepung batu bata merah (semua bahan kecuali minyak goreng dihaluskan dan disaring sebelum dilakukan proses selanjutnya) dengan perbandingan 5:1:1.
- 2) Mempersiapkan wadah berupa panci alumunium yang cukup memuat ketiga bahan tersebut serta pengaduk dari *entong* kayu.
- 3) Mempersiapkan kompor dengan api sedang.
- 4) Masukkan kristal damar, minyak goreng dan tepung batu bata merah yang sudah halus dengan perbandingan 5:1:1 kedalam panci yang sudah dipersiapkan. Kemudian masak dan sambil diaduk sampai rata, dan tunggu sampai meleleh dan berwarna kehitaman. Setelah meleleh aduk terus hingga seluruh adonan menyatu.
- 5) Tunggu hingga adonan mendidih, hal ini dapat diketahui dengan munculnya gelembung-gelembung udara yang mengeluarkan asap putih.
- 6) Selanjutnya jabung siap dituang kedalam selongsong peluru (sebelumnya diberi balok kayu supaya mempermudah saat pengambilan jabung nantinya kalau sudah selesai pada tahap pengukiran). Kemudian biarkan jabung dingin dan membeku atau mengeras didalam selongsong peluru.
- 7) Jabung siap digunakan dan selongsong peluru siap dilakukan proses selanjutnya.

Sebelum selongsong peluru ditemplei desain dan di lakukan tahap pengukiran, selongsong peluru dibakar diatas kompor dan diputar-putar sampai

berwarna merah merata. Dengan tujuan supaya selongsong peluru lebih lunak atau mudah saat dilakukan pengukiran.



Gambar 115. Proses Pembakaran Selongsong Peluru  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 116. Proses Pembuatan Jabung  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



Gambar 117. Penuangan Jabung Pada Selongsong Peluru  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)

#### **d) Penempelan Desain Pada Selongsong Peluru**

Setelah selongsong peluru selesai tahap penuangan jabung dan siap dilakukan tahap pengukiran. Namun demikian, sebelum tahap pengukiran dilakukan, desain yang telah disetujui oleh dosen pembimbing kemudian di fotocopy 1:1 dan di tempelkan pada media selongsong peluru yang selanjutnya dilakukan proses pengukiran.



Gambar 118. Penempelan Desain Pada Selongsong Peluru  
(Foto : Siti Alfiah, 2016)



**e) Proses Pengukiran Selongsong Peluru dengan Teknik *Tapak Sida***

*Tapak Sida* adalah teknik ukir yang diterapkan pada media logam dengan cara memindahkan desain ke media logam dengan menggunakan alat berupa pahat dan palu (pahat yang cenderung lebih tajam dari pahat logam secara umum). Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian objek di "*Cawi*" (proses pendetailan objek) dan latar belakang desain di "*Decek*" (pemberian titik-titik pada latar belakang desain dengan menggunakan pahat runcing).

Tahap pertama pada proses ini adalah memindah gambar desain ke selongsong peluru dengan di pahat diatas *sengkulung* (tatakan dari kayu untuk proses pengukiran), setelah itu dilakukan penurunan bagian latar belakang desain. Setelah bentuk sesuai dengan yang diinginkan, kemudian dilakukan proses *cawi* (pendetailan objek dan pemberian isian pada gambar objek). Tahap selanjutnya merapikan hasil ukiran dan latar belakang gambar di *decek* (pemberian titik-titik pada latar belakang desain dengan menggunakan pahat runcing).

Proses terakhir adalah melepas jabung dari selongsong peluru dengan cara selongsong peluru dipanaskan dan balok kayu ditarik untuk melepas jabung yang menempel. Kemudian dibakar lagi untuk membersihkan sisa-sisa jabung yang masih tertinggal. Selanjutnya selongsong yang sudah bersih dari jabung dibersihkan kembali menggunakan sabun cair dan disikat.



Gambar 119. Proses Pengukiran Selongsong Peluru  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)



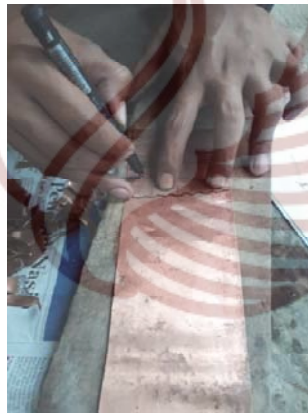
Gambar 120. Detail Hasil Pengukiran  
(Foto : Yoga Pradana, 2016)

#### **f) Pembuatan Bagian “Kuncup” Karya (Simbol Atas)**

Pembuatan bagian kuncup karya (simbol atas) dilakukan setelah proses pengukiran keseluruhan selongsong peluru sudah selesai. Tahap pertama membuat bentuk kuncup (simbol atas) dari pipa tembaga dengan cara di potong sesuai yang diinginkan dan dilakukan proses pembubutan untuk mencari bentuk yang sesuai dengan desain yang ada.

Tahap berikutnya yang dilakukan adalah pemotongan plat tembaga sesuai pola atau desain. Setelah pemotongan selesai, pola dari bahan plat tembaga di bentuk sesuai desain yang sudah ada menggunakan tang capit.

Setelah model-model potongan dari pola sudah dibentuk disusun menggunakan lem bakar untuk mencari bentuk yang sesuai desain. Sebelum dilakukan proses perekatan menggunakan teknik patri. Tahap terakhir setelah model bagian atas karya terbentuk sesuai desain dilakukan proses pematrian supaya lebih kuat konstruksinya.



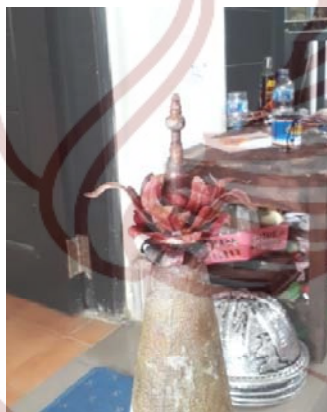
Gambar 121. Pemotongan Plat Tembaga Sesuai Pola (Membuat Bagian Atas Karya)  
(Foto : Antok Dirgantara, 2017)



Gambar 122. Perekatan Menggunakan Lem Bakar  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)



Gambar 123. Proses Pematrian  
(Foto : Dhea Aulia hapsari, 2017)



Gambar 124. Hasil Dari Proses Pematrian  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

#### **g) Pembuatan Dudukan Karya**

Tahap pembuatan dudukan karya adalah tahap pengerjaan karya terakhir sebelum dilakukannya *finishing*. Proses pertama yang dilakukan adalah membuat dudukan karya dari lilitan kawat tembaga, kawat tembaga dibentuk sesuai desain yang sudah ada dengan teknik melilitkan kawat hingga membentuk dudukan yang diinginkan dan sesuai dengan desain. Setelah bentuk yang diinginkan tercapai, per-bagian dari kawat di rekatkan dengan teknik patri diberi besi dari AS motor.



Supaya konstruksi dan kekuatan dudukan bisa menopang karya bagian atas (selongsong peluru).



Gambar 125. Hasil Bentuk Dudukan Karya Dari Lilitan Kawat Tembaga  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

Setelah dudukan dari kawat tembaga sudah jadi, kemudian membuat dudukan karya dari kayu mindi. Dengan tahap-tahap pembuatannya adalah mempersiapkan bahan dari kayu mindi yang sebelumnya sudah dibentuk mendekati diameter yang diinginkan. Setelah itu dilakukan proses pengukiran seperti pada umumnya mengukir kayu sampai terbentuk sesuai pada desain yang sudah ada. Setelah bentuk tercapai dilakukan pendetailan dan pembersihan serabut-serabut yang masih ada pada sudut-sudut (bagian dalam) hasil pengukiran. Setelah selesai dilakukan pengamplasan supaya hasil dudukan lebih rapi dan mempermudah saat dilakukan *finishing*. Proses terakhir adalah melubangi bagian poros dudukan (kayu) menggunakan mesin Bor duduk dengan tujuan untuk membuat tempat sambungan konstruksi antara dudukan karya dan karya bagian atas (selongsong peluru).



Gambar 126. Proses Pembentukan Dudukan Karya  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

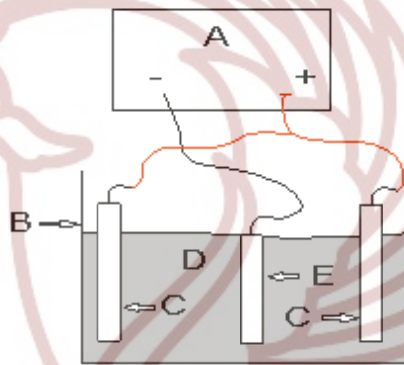


Gambar 127. Proses Pembersihan Serabut Pada Sudut Pahatan dan Pendetailan  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

## **P. Tahap *Finishing***

*Finishing* merupakan tahapan akhir dalam proses perwujudan karya seni, yaitu lapisan dan pengolesan bahan *finishing* ke permukaan karya hingga didapatkan hasil yang diinginkan. *Finishing* merupakan tahapan terpenting yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu karya seni tugas akhir ini. Dalam

perwujudan karya tugas akhir ini digunakan beberapa teknik *finishing*. Teknik *finishing* tersebut antara lain adalah teknik *electroplating* untuk pewarnaan karya dengan bahan logam, teknik pewarnaan menggunakan SN untuk karya dengan bahan logam dan juga teknik pewarnaan *melamine* untuk dudukan karya dari bahan kayu.



Gambar 128. Skema Proses *Electroplating*  
(Repro : Yoga Pradana, 2017)

Keterangan gambar :

- Transformator (adaptor dengan daya listrik pengeluaran keluar/DC)
- Bak proses
- Plat Anoda
- Larutan penghantar (*electrolite*)
- Benda kerja atau Katoda (objek pelapisan plating)

Prinsip dasar pelapisan plating adalah perpindahan partikel dari plat anoda (yang terhubung dengan kutub positif (+) sumber arus) dengan plat katoda (benda kerja/benda yang akan *dielectroplating* yang terhubung dengan kutub negatif (-) sumber arus) melalui media larutan kimia (*electrolite*).

Karya yang di *finishing* menggunakan teknik *electroplating* akan melalui beberapa tahapan yang sama sebelum melalui tahapan pewarnaan *electroplating* yang diinginkan. Misalnya : sebelum teknik pewarnaan *Brass Electroplating* dilakukan harus melalui tahap 1. *Basic Copper Electroplating* (merupakan lapisan dasar pertama supaya proses selanjutnya mudah menempel) selanjutnya dilakukan tahap 2. *Nickel Electroplating* (pelapisan dasar kedua setelah *Basic Copper Electroplating*, karena nikel berwarna transparan atau netral sehingga membuat pewarnaan terakhir menghasilkan warna yang lebih cerah). Tahap 3. Pewarnaan karya sesuai yang diinginkan (pewarnaan karya 1 menggunakan pewarnaan *Silver Electroplating*, karya 2 pewarnaan dengan SN, karya 3 pewarnaan dengan SN, karya 4 pewarnaan menggunakan *Brass Electroplating* dan karya 5 menggunakan teknik *Electroplating* warna Perunggu), dan selanjutnya tahap terakhir adalah memberi lapisan terakhir (*coating*) supaya warna dan karya terlindungi dan lebih awet.

Sebelum semua karya di *finishing*, pertama-tama harus dibersihkan dari kotoran atau minyak yang menempel pada logam terlebih. Pembersihannya menggunakan larutan kimia HCL disiram atau direndam dan disikat menggunakan sikat tembaga setelah bersih cuci menggunakan buah lerak dan disikat kembali menggunakan sikat tembaga. Setelah logam bersih cuci kembali menggunakan sabun cair dan disikat kembali. Setelah selesai logam siap untuk proses *electroplating*.

Adapun penjelasan dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:



## **1. Tahap 1 *Basic Copper Electroplating***

Cara membuat dan bahan larutan *Copper Electrolite* sebagai dasar lapisan pertama (karya) :

### **a. *Copper Electrolite A***

Bahan :

- 1) *Copper 310* = 50 cc
- 2) Aquades = 950 cc

Cara membuat :

Pamanasan air (aquades) pada suhu sekitar 50°C dan tuang air (aquades) kedalam *Copper 310* sambil diaduk hingga tercampur rata.

### **b. *Copper Electrolite B***

Bahan :

- 1) Sodium Copsian Yellow = 30 gram
- 2) Sodium Cyanide = 40 gram
- 3) Potassium Sodium Tetrates = 30 gram
- 4) Brass Soda Kit = 20 gram

Cara membuat :

Aquades dipanaskan sebanyak 950 cc pada suhu 50°C, satu persatu bahan tersebut dimasukan dikit demi sedikit dan sambil diaduk sampai rata, dan di ukur kekentalan dengan *Boume Meter* dan menunjukan pada angka 10-12 selanjutnya saring larutan tersebut dengan kertas saring.

### **c. *Copper Electrolite C***

Bahan :

- 1) Copper Sulfat = 220 gram
- 2) Asam Sulfat = 60 cc
- 3) Aquades 920 cc

Cara membuat :

Aquades dipanaskan pada suhu 50°C kemudian masukan satu persatu bahan tersebut kedalam rebusan aquades dan diaduk hingga semua bahan tercampur. Dan selanjutnya dibiarkan larutan tersebut sampai dingin dan disaring.

- 1) Copper sharing A = 0,5 cc
- 2) Copper Sharing B = 2 cc

Bahan-bahan tersebut dimasukan pada larutan yang sudah disaring sambil diaduk sampai tercampur dan diukur kekentalan dengan *Boume Meter* dan menunjukan pada angka 20-22.

Proses *Basic Copper Electroplating* :

*Copper Electroplating* ini adalah lapisan dasar pertama karya untuk proses plating selanjutnya, supaya proses selanjutnya mudah menempel.

- 1) Benda kerja yang sudah siap proses digantungkan pada kawat tembaga.
- 2) Dichelupkan pada larutan *Copper Electrolite A* sebentar.
- 3) Benda kerja dimasukan ke larutan *Copper Electrolite B*.
- 4) Kabel katoda disambung pada kawat tembaga yang ada benda kerjanya (karya).
- 5) Kabel anoda disambung pada tembaga murni.
- 6) *Stop Contact* Adaptor disambungkan ke jalur AC PLN.

- 7) Adaptor dihidupkan, putar voltase adaptor pada posisi 6-9 volt kemudian biarkan selama 60-90 detik.
- 8) Putar voltase adaptor pelan-pelan pada posisi 0 volt dan matikan adaptor dan angkat benda kerja.
- 9) Benda kerja dicelupkan pada larutan *Electrolite A* sebentar.
- 10) Benda kerja dimasukkan pada larutan *Electrolite C* dengan temperatur 30-50°C.
- 11) Kabel katoda disambung dengan kawat gantungan benda kerja.
- 12) Pindahkan kabel adaptor beserta tembaga murni sebagai pemicu dari *Copper Electrolite B* ke larutan *Copper Electrolite C*.
- 13) Hidupkan adaptor, putar voltasenya pada posisi 6-9 volt dan biarkan selama 15-30 menit.
- 14) Putar voltase pada posisi 0 volt, matikan adaptor dan lepas kabel katoda dari kawat.
- 15) Benda kerja diangkat dan bilas atau cuci sampai bersih menggunakan buah lerak dan sikat tembaga.
- 16) Benda kerja siap menjalani proses berikutnya.

Catatan :

- 1) Saat proses benda kerja sambil digoyangkan atau diaduk supaya *electroplating* menempel pada sela sela benda kerja tersebut.
- 2) Setiap selesai per-tahap benda kerja harus dicuci atau dibersihkan supaya tidak tercemar kotoran atau logam yang lain.

## 2. Tahap 2 *Nickel Electroplating*

*Nickel Electroplating* ini adalah pelapisan dasar kedua setelah *Basic Copper Electroplating*. Bahan dan cara membuat larutan *elektrolite* :

### a. Larutan *Electrolite Basic Nickel A*

Bahan :

- 1) Nikel 248 = 50 cc
- 2) Air atau Aquades = 1 liter

Cara membuat :

Panaskan air atau aquades pada suhu 60°C dan tuang air atau aquades sedikit demi sedikit kedalam nikel 248 sambil diaduk sampai pada volume 1 liter.

### b. Larutan *Electrolite Basic Nickel B*

Bahan dan cara membuat :

- 1) Aquades sebanyak 700 cc dipanaskan sampai temperatur 65°C.
- 2) Asam Borak 50 gram dicampur ke air sambil diaduk.
- 3) Nikel sulfat 300 gram dicampur ke air sambil diaduk.
- 4) Nikel chloride 60 gram dicampur ke air sambil diaduk.
- 5) Biarkan selama 15 menit.
- 6) *Nickel Sharing Bright A* 1,5 cc tuang ke air sambil diaduk.
- 7) *Nickel Sharing Bright B* 10 cc tuang ke air sambil diaduk.
- 8) *Nickel Sharing Bright C* 0,5 cc tuang ke air sambil diaduk.
- 9) Kemudian larutan disaring menggunakan kertas saring dan ukur PH nya sampai indicator menunjukkan angka 4-5, 5 jika kurang tambah dengan Asam Borak.



- 10) Ukur kekentalannya menggunakan *Boume Meter* dan menunjukkan angka 21-28, jika kurang tambahkan *Nickel Sulphate* dan *Nickel Chloride*, dengan perbandingan 1:5.

Proses *Basic Nickel Electroplating* :

Proses ini sudah dijelaskan diatas yaitu pelapisan dasar kedua setelah *Basic Copper Electroplating*.

- 1) Panaskan larutan elektrolit B pada suhu 60°C.
- 2) Persiapkan ketika benda kerja dimasukan nantinya juga harus diaduk pelan-pelan.
- 3) Masukan benda kerja yang sudah melalui tahap *Basic Copper Electroplating*, dan juga sudah dibilas dan dibersihkan menggunakan buah lerak dan sabun cair (kawat gantungan harus diganti dengan kawat *stainless* atau nikel) kedalam larutan *Basic Nickel Electroplating* dengan waktu sebentar (dimasukan ke elektrolit A sebentar lalu dimasukan ke electrolite B).
- 4) Masukan benda kerja ke larutan elektrolit B yang dipanasi.
- 5) Sambung kabel katoda ke kawat, kemudian gantung benda ke kawat tersebut.
- 6) Sambung kabel anoda ke pancingan nikel murni sebanyak mungkin.
- 7) Sambung *stop contact* ke jalur AC PLN, nyalakan adaptor ber jalur DC dan putar voltase pada posisi 6-9 volt.
- 8) Biarkan selama 15-30 menit kemudian putar voltase pelan-pelan sampai menunjukan pada posisi 0 volt.

- 9) Matikan adaptor kemudian cabut *Stop Contact* dari jalur PLN.
- 10) Lepas kabel katoda dari kawat gantungan kemudian angkat kawat gantungan yang ada benda kerjanya dan bilas dengan air bersih (buah lerak dan sabun cair) dan di sikat tembaga.
- 11) Siap untuk proses selanjutnya.

Catatan :

- 1) Saat proses benda kerja sambil digoyangkan atau diaduk supaya *electroplating* menempel pada sela sela benda kerja tersebut.
- 2) Setiap selesai per-tahap benda kerja harus dicuci atau dibersihkan supaya tidak tercemar kotoran atau logam yang lain.

### **3. *Finishing* Karya 1 “Tapa Brata”**

*Finishing* pada karya ke-1 dengan judul “Tapa Brata” ini menggunakan teknik *Finishing Silver Electroplating* dan pada dudukan karya menggunakan teknik pewarnaan SN.

Sebelum dilakukan *Finishing Silver Electroplating*, terlebih dahulu melalui proses *electroplating* tahap 1 (*Basic Copper Electroplating*) dan tahap 2 (*Basic Nickel Electroplating*). Tujuan dan kegunaannya sudah dijelaskan pada ulasan diatas.

#### ***Finishing Silver Electroplating :***

Bahan dan cara membuat larutan *electrolite* :

##### **a. Larutan *Natrium Cyanide* (A)**

Bahan :

- 1) Natrium Cyanide = 50 gram

- 2) Aquades = 1 liter

Cara membuat :

- 1) Tumbuk Natrium Cyanide.
- 2) Campurkan air aquades sampai 1 liter, sambil diaduk sampai tercampur betul.

**b. Larutan *Electrolite Silver Plating (B)***

Bahan :

- 1) Perak Murni = 1 gram
- 2) Asam Nitrat = 20 cc

Cara membuat:

- 1) Perak murni ditipiskan sampai tipis digunting kecil-kecil.
- 2) Masukkan perakunya ke dalam gelas yang tahan asam dan panas.
- 3) Tuangkan Asam Nitrat ke dalam gelas yang berisi perak.
- 4) Gelas dibakar atau dipanaskan dengan api kompor sampai perakunya hancur.

Bahan :

- 1) Kalium Cyanide = 7,5 gram
- 2) Kalium Hidro Phospate = 7,5 gram
- 3) Natrium Cyanide = 20 gram
- 4) Sharing Bright = 10 cc
- 5) Aquades = 980 cc

Cara membuat :

- 1) Panaskan air aquades pada suhu 50°C.

- 2) Campurkan kalium cyanide ke air aquades sedikit demi sedikit sambil diaduk sampai tercampur.
- 3) Campurkan kalium hidro prospate ke air aquades sedikit demi sedikit sambil diaduk sampai tercampur.
- 4) Tuang sharing bright dan sambil diaduk.
- 5) Tuang larutan electrolite yang sudah tercampur ke gelas perak yang sudah lebur, sedikit saja. Goyang-goyang gelas nya biar leburan perak tercampur dengan *electrolite*, ulang hingga peraknya bersih dari gelas. Dan larutan silver electrolite siap digunakan.
- 6) Panaskan larutan silver electrolit pada suhu 40°C.
- 7) Celupkan logam kerja yang sudah melalui proses *Basic Copper Electroplating* dan *Nickel Electroplating* ke dalam larutan cyanide (A) sebentar.
- 8) Masukkan logam kerja ke larutan silver *electrolite*.
- 9) Sambung kabel katoda ke kawat gantungan benda kerja.
- 10) Sambung anoda ke perak murni sebanyak mungkin untuk pancingan.
- 11) Sambung *stop contact* pada jalur AC PLN dan hidupkan adaptor.
- 12) Putar voltase pada posisi 6-9 volt (7,5 volt).
- 13) Waktu pelapisan kurang lebih 10 menit.
- 14) Benda kerja dibilas dan dibersihkan menggunakan buah lerak dan sabun cair, kemudian dikeringkan dengan open selama 5 menit pada suhu 70°C dan di angin-anginkan.



15)Penyelupan pada *Laquer* (lapisan pelindung logam atau coating), kemudian setelah selesai dikeringkan.

*Finishing* Dudukan Karya Menggunakan Pewarnaan SN, bahan dan cara pengerjaannya sebagai berikut :

Bahan :

- 1) Terusi  $\text{CuSO}_4$  (*Copper Sulphate*)
- 2) SN
- 3) Air Panas
- 4) HCL
- 5) Buah Lerak
- 6) Sabun Cair
- 7) *Clear* (Cat Spray)

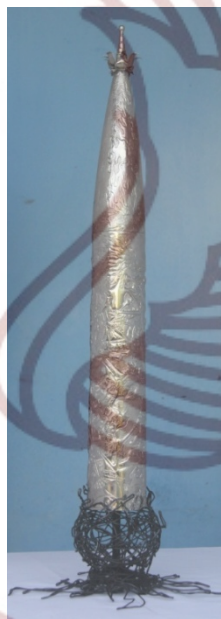
Pengerjaan :

- 1) Dudukan dibersihkan menggunakan HCL dan disikat menggunakan sikat tembaga, kemudian dilanjutkan dibersihkan kembali menggunakan buah lerak dicampur dengan sabun cuci dan disikat.
- 2) Panaskan air panas dalam wadah, kemudian masukan Terusi  $\text{CuSO}_4$  (*Copper Sulphate*) aduk hingga mencair dan rata.
- 3) Siapkan wadah berisi air diatas kompor dengan api sedang, kemudian masukan SN dan aduk hingga mencair dan rata.
- 4) Masukan dudukan pada poin nomor 2 dan disiram sampai merata kemudian dudukan dimasukan kedalam wadah poin nomor 3.
- 5) Bersihkan dengan air dan disikat menggunakan sikat tembaga.

6) Poin 2,3,4 dan 5 dilakukan berulang sampai warna yang diinginkan tercapai.

7) Dudukan selesai pewarnaan menggunakan SN.

*Finishing* terakhir dilakukan setelah kedua proses selesai, karya di *coating* (menggunakan *clear cat spray*) supaya melindungi hasil *finishing* tersebut dan memberi kesan mengkilat pada karya.



Gambar 129. Hasil *Finishing* Karya 1 “Tapa Brata”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

#### **4. *Finishing* Karya 2 “Perdebatan”**

*Finishing* pada karya ke-2 dengan judul “Perdebatan” ini menggunakan teknik pewarnaan SN dan pada dudukan karya menggunakan teknik *finishing melamine* (pewarna kayu).

##### **a. *Finishing* Pewarnaan SN (Logam)**

Bahan :

- 1) Terusi  $\text{CuSO}_4$  (*Copper Sulphate*)

- 2) SN
- 3) Air Panas
- 4) HCL
- 5) Kompon (*Autosol*)
- 6) Kain Perca
- 7) Buah Lerak
- 8) Sabun Cair
- 9) *Clear* (*Cat Spray*)

Pengerjaan :

- 1) Benda kerja (karya) dibersihkan menggunakan HCL dan disikat menggunakan sikat tembaga, kemudian dilanjutkan dibersihkan kembali menggunakan buah lerak dicampur dengan sabun cuci dan disikat (dilakukan berulang sampai terlihat bersih).
- 2) Panaskan air panas dalam wadah, kemudian masukan Terusi  $\text{CuSO}_4$  (*Copper Sulphate*) aduk hingga mencair dan rata.
- 3) Siapkan wadah berisi air di atas kompor dengan api sedang, kemudian masukan SN dan aduk hingga mencair dan rata (api harus stabil dan tetap menyala sedang).
- 4) Masukan benda kerja (karya) pada poin nomor 2 dan disiram sampai merata kemudian dimasukan kedalam wadah poin nomor 3.
- 5) Bersihkan dengan air dan disikat menggunakan sikat tembaga.
- 6) Poin 2,3,4 dan 5 dilakukan berulang sampai warna yang diinginkan tercapai.

- 7) Apabila benda kerja selesai proses pewarnaan SN (berwarna hitam pekat), selanjutnya objek pada karya yang akan diberi kesan timbul (warna asli bahan karya) di gosok menggunakan kompon (*autosol*) dan kain perca sampai warna yang diinginkan tercapai.

*Finishing* terakhir dilakukan setelah kedua proses selesai, karya di *coating* (menggunakan *clear cat spray*) supaya melindungi hasil *finishing* tersebut dan memberi kesan mengkilat pada karya.

#### **b. *Finishing Melamine (Kayu)***

Bahan :

- 1) *Sanding Sealer (Melamine Dasar)*
- 2) *Wood stain (Pewarna Kayu) Walnut Brown*
- 3) *Thiner*
- 4) *Top Coating (Clear Semi Gloss)*
- 5) Amplas

Pengerjaan :

- 1) Benda kerja (dudukan karya) diampelas, dibersihkan dari serabut-serabut sisa pahatan sampai bersih dan halus.
- 2) Benda kerja (dudukan karya) disemprot *Sanding Sealer* menggunakan kompresor (campuran bahan semprot *Sanding Sealer* dan *Thiner* dengan perbandingan 1:3).
- 3) Setelah benda kerja dilapisi *Sanding Sealer* kemudian diampelas sampai halus dan lapisan terlihat rata.



- 4) Benda kerja (dudukan karya) disemprot *Wood Stain* (pewarna kayu) dengan warna *Walnut Brown* (campuran bahan *Wood Stain* dan Thiner dengan perbandingan 1:1), kemudian amplas kembali sampai warna yang diinginkan tercapai.
- 5) Setelah pewarnaan selesai selanjutnya proses lapisan terakhir menggunakan *Top Coating* (Clear *Semi Gloss*) dengan tujuan untuk melindungi hasil *finishing*, benda kerja lebih awet dan supaya lebih mengkilat (campuran bahan *Top Coating* dan Thiner dengan perbandingan 1:3).



Gambar 130. Hasil *Finishing* Karya 2 “Perdebatan”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

### 5. *Finishing* Karya 3 “Siasat”

*Finishing* pada karya ke-3 dengan judul “Siasat” ini menggunakan teknik pewarnaan SN dan pada dudukan karya menggunakan teknik *Finishing Silver Electroplating*.

**a. *Finishing* Pewarnaan SN (Logam)**

Bahan :

- 1) Terusi  $\text{CuSO}_4$  (*Copper Sulphate*)
- 2) SN
- 3) Air Panas
- 4) HCL
- 5) Buah Lerak
- 6) Sabun Cair
- 7) *Clear* (Cat Spray)

Pengerjaan :

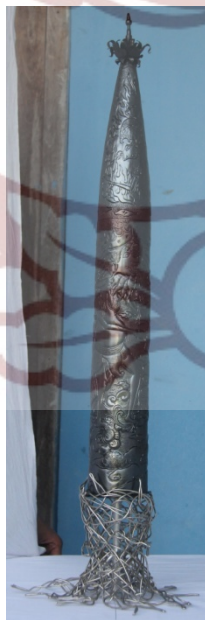
- 1) Dudukan dibersihkan menggunakan HCL dan disikat menggunakan sikat tembaga, kemudian dilanjutkan dibersihkan kembali menggunakan buah lerak dicampur dengan sabun cuci dan disikat (dilakukan berulang sampai terlihat bersih).
- 2) Panaskan air panas dalam wadah, kemudian masukan Terusi  $\text{CuSO}_4$  (*Copper Sulphate*) aduk hingga mencair dan rata.
- 3) Siapkan wadah berisi air di atas kompor dengan api sedang, kemudian masukan SN dan aduk hingga mencair dan rata.
- 4) Masukan dudukan pada poin nomor 2 dan disiram sampai merata kemudian dudukan dimasukan kedalam wadah poin nomor 3.
- 5) Bersihkan dengan air dan disikat menggunakan sikat tembaga.
- 6) Poin 2,3,4 dan 5 dilakukan berulang sampai warna yang diinginkan tercapai.

- 7) Dudukan selesai pewarnaan menggunakan SN.
- 8) Benda kerja (karya) di *coating* (menggunakan *clear cat spray*) supaya melindungi hasil finishing tersebut dan memberi kesan mengkilat pada karya.

**b. *Finishing Silver Electroplating* (Dudukan Karya)**

Berhubung teknik *finishing* benda kerja (dudukan karya) ini sama dengan teknik *finishing* pada karya 1 “Tapa Brata”, proses pengerjaannya bisa dilihat pada ulasan diatas (poin : 3. *Finishing* Karya 1 “Tapa Brata”, *Finishing Silver Electroplating*).

*Finishing* terakhir dilakukan setelah kedua proses selesai, karya di *coating* (menggunakan *clear cat spray*) supaya melindungi hasil *finishing* tersebut dan memberi kesan mengkilat pada karya.



Gambar 131. Hasil *Finishing* Karya 3 “*Siasat*”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

## 6. *Finishing* Karya 4 “Perang Tanding”

*Finishing* pada karya ke-4 dengan judul “Perang Tanding” ini menggunakan teknik *Finishing Brass Electroplating* dan padaudukan karya menggunakan teknik *finishing melamine* (pewarna kayu).

Sebelum dilakukan *Finishing Brass Electroplating*, terlebih dahulu melalui proses *electroplating* tahap 1 (*Basic Copper Electroplating*) dan tahap 2 (*Basic Nickel Electroplating*). Tujuan dan kegunaannya sudah dijelaskan pada ulasan diatas. (lihat poin : 1. *Basic Copper Electroplating* dan 2. *Basic Nickel Electroplating*).

### ***Finishing Brass Electroplating :***

Bahan dan cara membuat larutan *electrolite* :

#### **a. Larutan *Electrolite* (A)**

Bahan :

- 1) Potasium Sobite = 50 gram
- 2) Aquades = 980 cc

Cara membuat :

- 1) Panaskan air (Aquades) pada suhu 60°C.
- 2) Campurkan Potasium Sobite sambil diaduk sampai tercampur.

#### **b. Larutan *Brass Electrolite* (B)**

Bahan :

- 1) Brass Salt = 125 gram
- 2) Brass Soda Kit = 30 gram
- 3) Amonia Liquet = 1 cc



- 4) Aquades = 950 cc

Cara membuat :

- 1) Panaskan air (aquades) pada temperatur 60°C.
- 2) Masukkan Brass Salt sedikit demi sedikit sambil diaduk sampai tercampur.
- 3) Masukkan Brass Soda Kit sedikit demi sedikit sambil diaduk sampai tercampur.
- 4) Tuang Amonia Liquef sambil diaduk sampai benar-benar tercampur.
- 5) Dami selama 6 jam dengan voltase 1,5 volt.
- 6) Ukur keasaman dengan PH indikator menunjukkan pada angka sekitar 4-5.
- 7) Ukur BD nya dengan *Boume Meter* dengan menunjukkan pada angka 21-28.

Proses *Electroplating* :

- 1) Benda kerja (karya) harus melalui proses *Basic Copper electroplating* dan *Basic Nickel Electroplating* (lihat poin 1 dan 2 pada ulasan tahap *finishing* diatas).
- 2) Kemudian benda kerja dicelupkan pada *electrolite* (A) sebentar.
- 3) *Electrolite* (B) dipanaskan pada temperatur 40°C dan benda kerja (karya) dimasukan yang sebelumnya sudah disambungkan dengan kawat katoda.
- 4) Sambungkan kawat anoda ke Brass murni sebanyak mungkin sebagai pancingan.
- 5) Sambung *stop contact* ke jalur AC PLN dan hidupkan adaptor dengan daya DC, putar voltasenya pada posisi 6 volt.

- 6) Ketika proses benda kerja (karya) yang sedang diplating harus sambil digerakan atau diaduk supaya proses plating menempel sempurna dan tunggu hingga 3 menit supaya proses plating bisa lebih tebal menempelnya.
- 7) Setelah selesai proses *electroplating*, benda kerja diangkat dan dibersihkan menggunakan buah lerak dan sabun cair kemudian disikat menggunakan sikat tembaga dan keringkan.
- 8) Proses terakhir benda kerja (karya) dicelupkan pada *Laquer* (coating) selama 5 menit pada suhu 70°C.
- 9) *Finishing* terakhir dilakukan setelah proses selesai, karya di *coating* (menggunakan *clear cat spray*) supaya melindungi hasil *finishing* tersebut dan memberi kesan mengkilat pada karya.

*Finishing* dudukan karya menggunakan teknik pewarnaan kayu *melamine* dan menggunakan warna *Walnut Brown*. Adapun bahan dan cara pengerjaannya sebagai berikut :

Bahan :

- 1) *Sanding Sealer (Melamine Dasar)*
- 2) *Wood stain (Pewarna Kayu) Walnut Brown*
- 3) *Thiner*
- 4) *Top Coating (Clear Semi Gloss)*
- 5) *Amplas*

Pengerjaan :

- 1) Benda kerja (dudukan karya) diampelas, dibersihkan dari serabut-serabut sisa pahatan sampai bersih dan halus.
- 2) Benda kerja (dudukan karya) disemprot *Sanding Sealer* menggunakan kompresor (campuran bahan semprot *Sanding Sealer* dan Thiner dengan perbandingan 1:3).
- 3) Setelah benda kerja dilapisi *Sanding Sealer* kemudian diampelas sampai halus dan lapisan terlihat rata.
- 4) Benda kerja (dudukan karya) disemprot *Wood Stain* (pewarna kayu) dengan warna *Walnut Brown* (campuran bahan *Wood Stain* dan Thiner dengan perbandingan 1:1), kemudian ampelas kembali sampai warna yang diinginkan tercapai (proses diulang sampai warna yang diinginkan tercapai).
- 5) Setelah pewarnaan selesai selanjutnya proses lapisan terakhir menggunakan *Top Coating* (Clear Semi Gloss) dengan tujuan untuk melindungi hasil *finishing*, benda kerja lebih awet dan supaya lebih mengkilat (campuran bahan *Top Coating* dan Thiner dengan perbandingan 1:3).



Gambar 132. Hasil *Finishing* Karya 4 “*Perang Tanding*”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

## 7. *Finishing* Karya 5 “Arjuna Wiwaha”

*Finishing* pada karya ke-5 dengan judul “Arjuna Wiwaha” ini menggunakan teknik *Finishing Copper Electroplating* dan padaudukan karya menggunakan teknik *finishing melamine* (pewarna kayu).

Sebelum dilakukan *Finishing Copper Electroplating*, terlebih dahulu melalui proses *electroplating* tahap 1 (*Basic Copper Electroplating*) dan tahap 2 (*Basic Nickel Electroplating*). Tujuan dan kegunaannya sudah dijelaskan pada ulasan diatas. (lihat poin : 1. *Basic Copper Electroplating* dan 2. *Basic Nickel Electroplating*).

### ***Finishing Brass Electroplating :***

Bahan dan cara membuat larutan *electrolite* :

#### **a. Larutan Natrium Cyanide**

Bahan :



- 1) Natrium Cyanide = 50 gram
- 2) Aquades = 1 liter

Cara membuat :

- 1) Masukkan natrium cyanide kedalam kantong plastik, pukul atau hancurkan dan campurkan pada air (aquades) sambil diaduk hingga tercampur.

**b. Larutan *Finish Copper Electrolite***

Bahan :

- 1) Copper Cyanide = 26 gram
- 2) Natrium Cyanide = 35 gram
- 3) Natrium Carbonat = 30 gram
- 4) Natrium Hidroksida = 10 gram
- 5) Garam rochele = 45 gram
- 6) Sharing Bright = 15 cc
- 7) Asam sulphate = 300 cc
- 8) Aquades = 675 cc

Cara membuat dan pengerjaan benda kerja (karya):

- 1) Panaskan air (aquades) pada temperatur 50°C dan campurkan Asam sulphate ke dalam air (aquades sedikit demi sedikit sambil diaduk sampai tercampur.
- 2) Masukkan bahan-bahan diatas satu per satu sambil diaduk sampai benar-benar tercampur.
- 3) Ukur kekentalan dengan *Boume Meter* dan menunjukan pada angka 18-21.

- 4) Celupkan benda kerja (karya) pada larutan Natrium Cyanide sebentar dan kemudian masukan benda kerja pada larutan *Finish Copper Electrolite*.
- 5) Cek temperatur larutan pada suhu 40°C.
- 6) Sambung kabel katoda pada benda kerja (karya) dan kabel anoda pada tembaga murni sebagai pancingan sebanyak mungkin.
- 7) Sambungkan *Stop Contact* AC PLN dan hidupkan adaptor dengan daya DC, kemudian putar voltase pada angka 6-9 volt dan biarkan selama 15 menit.
- 8) Matikan adaptor dan angkat benda kerja (karya) dari larutan dan bilas atau cuci menggunakan buah lerak, sabun cair dan disikat menggunakan sikat tembaga.
- 9) Proses terakhir benda kerja (karya) dicelupkan pada *Laquer* (coating) selama 5 menit pada suhu 70°C.
- 10) *Finishing* terakhir dilakukan setelah proses diatas selesai, karya di *coating* (menggunakan *clear cat spray*) supaya melindungi hasil *finishing* tersebut dan memberi kesan mengkilat pada karya.

*Finishing* dudukan karya menggunakan teknik pewarnaan kayu *melamine* dan menggunakan warna *Salak Brown*. Adapun bahan dan cara pengerjaannya sebagai berikut :

Bahan :

- 1) *Sanding Sealer (Melamine Dasar)*
- 2) *Wood stain (Pewarna Kayu) Salak Brown*
- 3) *Thiner*

4) *Top Coating (Clear Semi Gloss)*

5) Amplas

Pengerjaan :

- 1) Benda kerja (dudukan karya) diampas, dibersihkan dari serabut-serabut sisa pahatan sampai bersih dan halus.
- 2) Benda kerja (dudukan karya) disemprot *Sanding Sealer* menggunakan kompresor (campuran bahan semprot *Sanding Sealer* dan Thiner dengan perbandingan 1:3).
- 3) Setelah benda kerja dilapisi *Sanding Sealer* kemudian diampas sampai halus dan lapisan terlihat rata.
- 4) Benda kerja (dudukan karya) disemprot *Wood Stain* (pewarna kayu) dengan warna *Salak Brown* (campuran bahan *Wood Stain* dan Thiner dengan perbandingan 1:1), kemudian amplas kembali sampai warna yang diinginkan tercapai (proses diulang sampai warna yang diinginkan tercapai).
- 5) Setelah pewarnaan selesai selanjutnya proses lapisan terakhir menggunakan *Top Coating (Clear Semi Gloss)* dengan tujuan untuk melindungi hasil *finishing*, benda kerja lebih awet dan supaya lebih mengkilat (campuran bahan *Top Coating* dan Thiner dengan perbandingan 1:3).



Gambar 133. Hasil *Finishing* Karya 5 “Arjuna Wiwaha”  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

#### Q. Kalkulasi Biaya

Rincian bertujuan untuk mengetahui biaya yang harus dikeluarkan dalam proses perwujudan karya. Mulai dari biaya studi visual *relief* Arjuna Wiwaha, biaya observasi ruang lingkup selongsong peluru, studi konseptual cerita Arjuna Wiwaha, studi visual *relief* selongsong peluru, studi teknik pengerjaan logam hingga sampai biaya pembelian bahan baku, biaya bahan bantu, biaya tenaga kerja dan biaya *finishing*.

##### 1. Tabel Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Transportasi :

No.	Keterangan	lokasi	Jumlah
1.	Studi Visual <i>Relief</i> arjuna Wiwaha	Candi Surawana Pare, Kediri, Jawa Timur	Rp. 150.000



2.	Observasi Ruang Lingkup selongsong Peluru	PT.Pindad, Divisi Munisi Turen, Kabupaten Malang	Rp. 350.000
3.	Studi Konseptual Cerita Arjuna Wiwaha	Dalang : Sukron Suwondo Blitar, Jawa Timur	Rp. 250.000
4.	Studi Visual <i>Relief</i> Selongsong Peluru	Desa Kamasan, Klungkung, kabupaten Klungkung, Bali	Rp. 1.250.000
5.	Studi Teknik Pengerjaan Logam	Tumang, Boyolali, Jawa Tengah dan Kota Gede, Jogjakarta	Rp.300.000
Total Biaya			Rp. 2.300.000

**2. Tabel Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-1 “Tapa Brata” :**

No.	Keterangan	Spesifikasi	Harga (@)	Jumlah
1.	Selongsong Peluru	1 buah	Rp. 300.000	Rp. 300.000
2.	Plat Kuningan (0,2 mm)	50 cm x 50 cm	Rp. 90.000	Rp. 90.000
3.	Bahan Limbah Tembaga	1,5 kg	Rp. 80.000	Rp.120.000
4.	Pipa Padat Tembaga	(Ø 8mm) 10 cm	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Kawat Tembaga	3 kg	Rp. 90.000	Rp. 270.000
6.	As Roda Motor	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
7.	Besi Limbah	2 kg	Rp. 15.000	Rp. 30.000
8.	Pakan Patri (Haris)	3 batang	Rp. 38.000	Rp. 114.000
9.	Kristal Damar	4 kg	Rp. 23.000	Rp. 92.000

10.	Minyak Goreng	2 liter	Rp. 12.500	Rp.25.000
11.	Gas LPG	1 buah	Rp. 18.000	Rp. 18.000
12.	HCL (Asam Klorida)	1 liter	Rp. 39.000	Rp. 39.000
13.	Perusi (CuSo4)	¼ kg	Rp. 68.000	Rp. 17.000
14.	Sikat Tembaga	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
15.	SN	½ kg	Rp. 50.000	Rp. 25.000
16.	Buah Lerak	½ kg	Rp.25.000	Rp. 12.500
17.	Sabun Cair	1 buah	Rp. 2.000	Rp. 2.000
18.	Cat Spray (Clear Gloss)	1 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
19.	Tenaga Bubut Logam	1 bagian	Rp. 40.000	Rp.40.000
20.	Tenaga Ukir Logam	3 hari	Rp. 85.000	Rp. 255.000
21.	Tenaga Finishing Logam	1 karya	Rp. 300.000	Rp. 300.000
Total Biaya				Rp. 1.839.500

**3. Tabel Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-2 “Perdebatan” :**

No.	Keterangan	Spesifikasi	Harga (@)	Jumlah
1.	Selongsong Peluru	1 buah	Rp. 300.000	Rp. 300.000
2.	Plat Kuningan (0,2 mm)	50 cm x 50 cm	Rp. 90.000	Rp. 90.000
3.	Bahan Limbah Tembaga	1,5 kg	Rp. 80.000	Rp.120.000
4.	Pipa Padat Tembaga	(Ø 8mm) 10 cm	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Kayu Mindi	1 batang	Rp. 75.000	Rp. 75.000
6.	Pakan Patri (Haris)	2 batang	Rp. 38.000	Rp. 76.000

7.	Kristal Damar	4 kg	Rp. 23.000	Rp. 92.000
8.	Minyak Goreng	2 liter	Rp. 12.500	Rp.25.000
9.	Gas LPG	1 buah	Rp. 18.000	Rp. 18.000
10.	HCL (Asam Klorida)	1 liter	Rp. 39.000	Rp. 39.000
11.	Perusi (CuSo4)	¼ kg	Rp. 68.000	Rp. 17.000
12.	Sikat Tembaga	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
13.	SN	½ kg	Rp. 50.000	Rp. 25.000
14.	Buah Lerak	½ kg	Rp.25.000	Rp. 12.500
15.	Sabun Cair	1 buah	Rp. 2.000	Rp. 2.000
16.	Kain Perca	½ kg	Rp. 10.000	Rp. 5.000
17.	Autosol	1 buah	Rp. 27.000	Rp. 27.000
18.	Cat Spray (Clear Gloss)	1 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
19.	Tenaga Bubut Logam	1 bagian	Rp. 40.000	Rp. 40.000
20.	Tenaga Ukir Kayu	1 dudukan	Rp. 100.000	Rp. 100.000
21.	Tenaga Ukir Logam	3 hari	Rp. 85.000	Rp. 255.000
22.	Tenaga Finishing Kayu	1 dudukan	Rp. 60.000	Rp. 60.000
Total Biaya				Rp. 1.453.500

**4. Tabel Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-3 “Siasat” :**

No.	Keterangan	Spesifikasi	Harga (@)	Jumlah
1.	Selongsong Peluru	1 buah	Rp. 300.000	Rp. 300.000
2.	Plat Kuningan (0,2 mm)	50 cm x 50 cm	Rp. 90.000	Rp. 90.000

3.	Bahan Limbah Tembaga	1,5 kg	Rp. 80.000	Rp.120.000
4.	Pipa Padat Tembaga	(Ø 8mm) 10 cm	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Kawat Tembaga	3 kg	Rp. 90.000	Rp. 270.000
6.	As Roda Motor	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
7.	Besi Limbah	2 kg	Rp. 15.000	Rp. 30.000
8.	Pakan Patri (Haris)	3 batang	Rp. 38.000	Rp. 114.000
9.	Kristal Damar	4 kg	Rp. 23.000	Rp. 92.000
10.	Minyak Goreng	2 liter	Rp. 12.500	Rp.25.000
11.	Gas LPG	1 buah	Rp. 18.000	Rp. 18.000
12.	HCL (Asam Klorida)	1 liter	Rp. 39.000	Rp. 39.000
13.	Perusi (CuSo4)	¼ kg	Rp. 68.000	Rp. 17.000
14.	Sikat Tembaga	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
15.	SN	½ kg	Rp. 50.000	Rp. 25.000
16.	Buah Lerak	½ kg	Rp.25.000	Rp. 12.500
17.	Sabun Cair	1 buah	Rp. 2.000	Rp. 2.000
18.	Cat Spray (Clear Gloss)	1 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
19.	Tenaga Bubut Logam	1 bagian	Rp. 40.000	Rp.40.000
20.	Tenaga Ukir Logam	3 hari	Rp. 85.000	Rp. 255.000
21.	Tenaga Finishing Logam (Dudukan Karya)	1 dudukan	Rp. 100.000	Rp. 100.000
			Total Biaya	Rp. 1.639.500



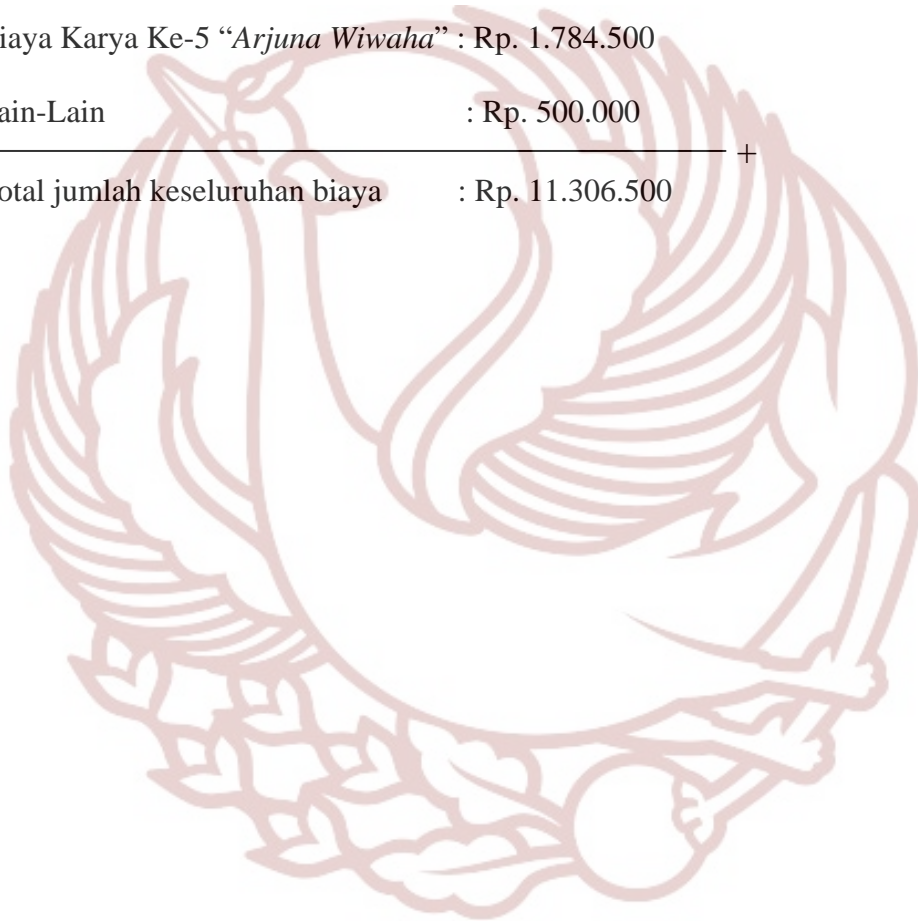
**5. Tabel Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-4 “Perang Tanding” :**

No.	Keterangan	Spesifikasi	Harga (@)	Jumlah
1.	Selongsong Peluru	1 buah	Rp. 300.000	Rp. 300.000
2.	Plat Kuningan (0,2 mm)	50 cm x 50 cm	Rp. 90.000	Rp. 90.000
3.	Bahan Limbah Tembaga	1,5 kg	Rp. 80.000	Rp.120.000
4.	Pipa Padat Tembaga	(Ø 8mm) 10 cm	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Kayu Mindi	1 batang	Rp. 75.000	Rp. 75.000
6.	Pakan Patri (Haris)	2 batang	Rp. 38.000	Rp. 76.000
7.	Kristal Damar	4 kg	Rp. 23.000	Rp. 92.000
8.	Minyak Goreng	2 liter	Rp. 12.500	Rp.25.000
9.	Gas LPG	1 buah	Rp. 18.000	Rp. 18.000
10.	HCL (Asam Klorida)	1 liter	Rp. 39.000	Rp. 39.000
11.	Sikat Tembaga	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
12.	Buah Lerak	½ kg	Rp.25.000	Rp. 12.500
13.	Sabun Cair	1 buah	Rp. 2.000	Rp. 2.000
14.	Cat Spray (Clear Gloss)	1 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
15.	Tenaga Bubut Logam	1 bagian	Rp. 40.000	Rp. 40.000
16.	Tenaga Ukir Kayu	1 dudukan	Rp. 100.000	Rp. 100.000
17.	Tenaga Ukir Logam	3 hari	Rp. 85.000	Rp. 255.000
18.	Tenaga Finishing Kayu	1 dudukan	Rp. 70.000	Rp. 70.000
19.	Tenaga Finishing Logam	1 karya	Rp. 400.000	Rp. 400.000
Total Biaya				Rp. 1.789.500

**6. Tabel Daftar Rincian Kalkulasi Biaya Karya Ke-5 “Arjuna Wiwaha” :**

No.	Keterangan	Spesifikasi	Harga (@)	Jumlah
1.	Selongsong Peluru	1 buah	Rp. 300.000	Rp. 300.000
2.	Plat Kuningan (0,2 mm)	50 cm x 50 cm	Rp. 90.000	Rp. 90.000
3.	Bahan Limbah Tembaga	1,5 kg	Rp. 80.000	Rp.120.000
4.	Pipa Padat Tembaga	(Ø 8mm) 10 cm	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Kayu Mindi	1 batang	Rp. 90.000	Rp. 90.000
6.	Pakan Patri (Haris)	2 batang	Rp. 38.000	Rp. 76.000
7.	Kristal Damar	4 kg	Rp. 23.000	Rp. 92.000
8.	Minyak Goreng	2 liter	Rp. 12.500	Rp.25.000
9.	Gas LPG	1 buah	Rp. 18.000	Rp. 18.000
10.	HCL (Asam Klorida)	1 liter	Rp. 39.000	Rp. 39.000
11.	Sikat Tembaga	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
12.	Buah Lerak	½ kg	Rp.25.000	Rp. 12.500
13.	Sabun Cair	1 buah	Rp. 2.000	Rp. 2.000
14.	Cat Spray (Clear Gloss)	1 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
15.	Tenaga Bubut Logam	1 bagian	Rp. 40.000	Rp. 40.000
16.	Tenaga Ukir Kayu	1 dudukan	Rp. 100.000	Rp. 100.000
17.	Tenaga Ukir Logam	3 hari	Rp. 85.000	Rp. 255.000
18.	Tenaga Finishing Kayu	1 dudukan	Rp. 100.000	Rp. 100.000
19.	Tenaga Finishing Logam	1 karya	Rp. 350.000	Rp. 350.000
Total Biaya				Rp. 1.784.500

Biaya Transportasi	: Rp. 2.300.000
Biaya Karya Ke-1 “ <i>Tapa Brata</i> ”	: Rp. 1.839.500
Biaya Karya Ke-2 “ <i>Perdebatan</i> ”	: Rp. 1.453.500
Biaya Karya Ke-3 “ <i>Siasat</i> ”	: Rp. 1.639.500
Biaya Karya Ke-4 “ <i>Perang Tanding</i> ”	: Rp. 1.789.500
Biaya Karya Ke-5 “ <i>Arjuna Wiwaha</i> ”	: Rp. 1.784.500
Lain-Lain	: Rp. 500.000
<hr/>	
Total jumlah keseluruhan biaya	: Rp. 11.306.500



## BAB IV

### ULASAN KARYA

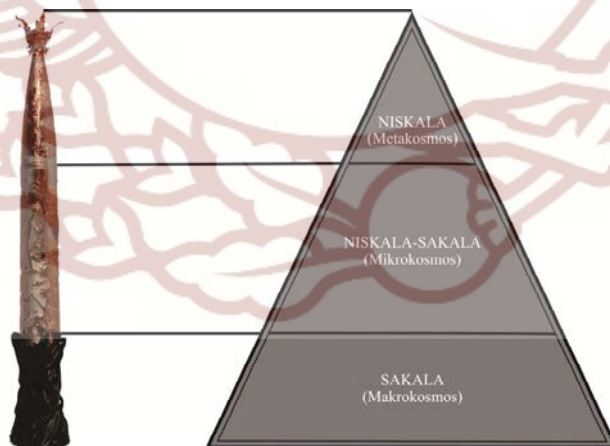
Ulasan karya merupakan pemaparan dari karya visualisasi cerita Arjuna Wiwaha dalam bentuk *relief* Wayang Beber pada medium selongsong peluru. Sebelum membahas tentang ulasan aspek visual dari karya, dalam penciptaan tugas akhir ini dengan tema Arjuna Wiwaha dan pemilihan medium (bahan) selongsong peluru merujuk pada konsep Gunung (Tribuana/Triloka), yaitu pembagian dunia menjadi tiga antara lain Mikrokosmos, Makrokosmos dan Metakosmos. Pandangan tentang mikro-makro-metakosmos, dalam konsep yang kemudian disebut ajaran Tribuana atau Triloka, yakni : (1) *alam niskala* (alam yang tak tampak dan tak terindera). (2) *alam sakala niskala* (alam yang wadag dan tak wadag) alam yang terindera tetapi juga tidak terindera, dan (3) *alam sakala* (alam bawah). Manusia dapat bergerak ke tiga alam metakosmos tadi lewat *sakala niskala* (alam tengah) dan *niskala* (alam atas).

Cerita Arjuna Wiwaha merupakan renungan filsafat secara metafisik yaitu renungan tentang ada (*being*) diwujudkan dalam pribadi (*personified*). Dewa Siwa yang digambarkan sebagai “*sarining paramatatwa*” (inti dari kebenaran tertinggi=*niskala*), ada tiada (terindera dan tak terindera=*sakala-niskalamatka*) yaitu asal dan tujuan (*the where from and where to, origin and destiny*) alam semesta (*sakala*). Hubungan antara Arjuna dengan Siwa dinyatakan “*wahya dhyatmika sembahning hulun*” hubungan sembah lahir batin. Renungan tentang tata laku susila (etika) didapatkan dalam dialog Arjuna dan Batara Indra. Etika bukan merupakan refleksi teoritis belaka, melainkan merupakan perbuatan *laku*



baik, yaitu sarana mencapai kesempurnaan, dengan menjalankan “*dharma ksatria*” yaitu kewajiban seorang ksatria. Bila mana kewajiban ini senantiasa dilakukan dengan baik “*makaputusa sang hyang kalepasan*” dia akan mencapai *kamuksan* atau kebebasan.

Ajaran yang menggambarkan tentang batin manusia dalam mencari sari kehidupan manusia. Tujuan laku manusia dalam mencapai *kasampurnan sejati*, dihadapkan dalam tujuh tingkatan ujian menuju tingkat tingkat kehidupan yang tertinggi yang disebut dengan alam *Niskala* (alam atas dalam ajaran tentang Triloka/Tribuana). Maka semasa di dunia Arjuna perlu bekal untuk masuk ke dalam kehidupan yang sesungguhnya, maka Arjuna harus mensucikan dirinya lahir batin, dan kembali kepadaNya. Sehingga terjadi hubungan antara Arjuna (mikrokosmos) dengan alam semesta dan lingkungannya (makrokosmos) dan hubungan antara Arjuna dengan Tuhannya (metakosmos).



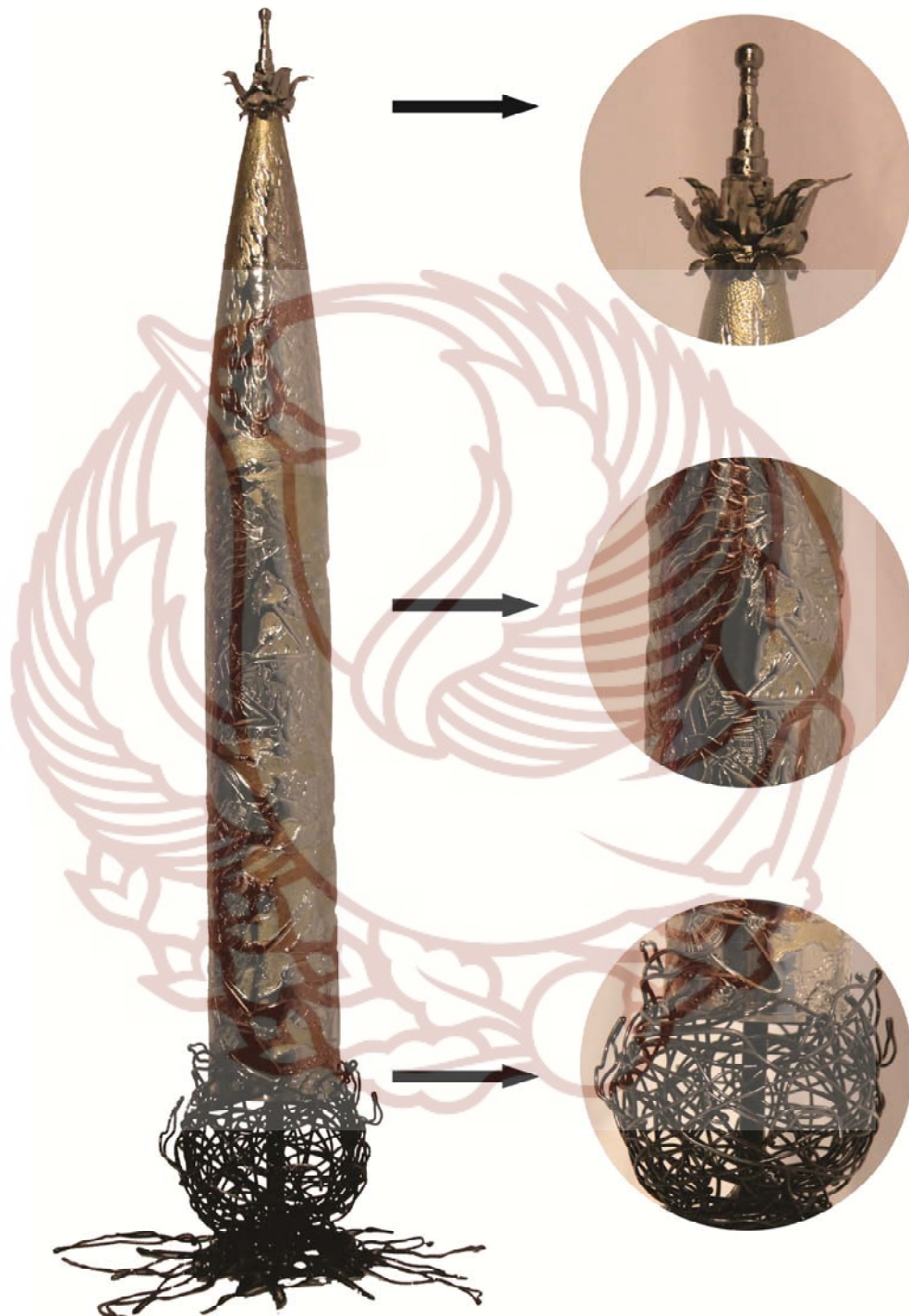
Gambar 134. Gambaran Konsep Gunung (Tribuana/Triloka) Dengan Karya  
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

Karya tugas akhir ini terdiri dari lima buah karya, Sebagai sandaran dalam mengulas penciptaan karya tugas akhir ini, penulis bersandar pada teori estetika

Monroe Beardsley. Teori tersebut mengurai karya dengan tiga prinsip dasar, yaitu : a. Kerumitan (*Complexity*), b. Kesungguhan (*Intensity*), c. Kesatuan (*Unity*). Berdasarkan ke-3 prinsip dasar tersebut, maka dapat diuraikan pada setiap karya sebagai berikut :



1. Karya 1 “*Tapa Brata*”



Gambar 135.

Judul : *Tapa Brata*

Ukuran : 80,5 cm x 29,8 cm x 30,2 cm

(Foto : Luky Sutyawan, 2017)

### A. Kerumitan (*Complexity*)

Penciptaan karya dengan tema Arjuna Wiwaha ini sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji. Pertama kerumitan cerita dalam *pembabagan* atau menentukan seri cerita yang akan divisualkan, kerumitan bahan dan kerumitan dalam proses pengerjaannya. Pada karya ini *pembabagan* atau seri cerita yaitu *tapa brata* Arjuna yang diganggu tujuh bidadari utusan Batara Indra.

Setelah penentuan atau *pembabagan* seri cerita yang akan divisualkan pada karya tercapai, kemudian dilakukan pembuatan karakter setiap tokoh pada seri cerita Arjuna Wiwaha yang menggunakan karakter Wayang Beber. Pembuatan karakter Wayang Beber menggunakan metode transformasi atau pengubahan bentuk karakter Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter Wayang Beber yang baru. Setelah setiap karakter Wayang Beber selesai, kemudian dilakukan pembuatan desain cerita yang akan divisualkan pada karya.

Karya tugas akhir dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut dikerjakan menggunakan beberapa teknik, antara lain : teknik ukir logam (*tapak sida*), penempelan (*kolase*), teknik bubut logam dan teknik lilit kawat. Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan selongsong peluru. Pemilihan bahan ini dikarenakan bentuknya yang bulat dan mengerucut seperti gunung, dengan tujuan agar tercapainya gagasan pengambilan konsep gunung (tribuana/triloka). Selain itu selongsong peluru mempunyai karakter bahan yang berbeda dari kuningan pada umumnya (cenderung lebih keras), bertujuan supaya saat pengaplikasian teknik *tapak sida* bisa terwujud dengan baik. Untuk



mensiasati kekerasan selongsong peluru, sebelum diukir terlebih dahulu dibakar dengan waktu tertentu, supaya tidak terlalu keras saat dilakukan proses pengukiran.

Proses pembuatan *relief* logam dengan cerita Arjuna Wiwaha dengan teknik ukir *tapak sida* begitu rumit, diawali dengan memindah gambar desain ke media logam dengan menggunakan pahat dan palu (pahat untuk teknik *tapak sida*, yang cenderung lebih tajam dari pahat logam secara umum). Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian di *cawi* proses pendetailan objek dan pemberian isian dan kemudian latar belakang desain di *decek* yaitu pemberian titik-titik pada latar belakang menggunakan pahat runcing.

Selain menggunakan bahan utama selongsong peluru (logam kuningan), pada penciptaan karya ini digunakan juga plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga sebagai bahan utama. Sedangkan kawat tembaga dan besi (AS roda motor) digunakan sebagai bahan bantu.

Logam plat kuningan digunakan untuk membuat bentuk kerucut dan disambungkan pada selongsong peluru dengan tujuan bentuk akhirnya menyerupai peluru asli dan bentuk gunung sebagai penjawaban konsep awal yang diambil. Plat tembaga digunakan untuk membuat bentuk daun dan simbol kuncup bunga yang ada pada bagian atas karya, saat pengerjaannya menggunakan teknik (*kolase*) penempelan menggunakan teknik patri. Pipa tembaga digunakan untuk membuat simbol atas dengan menggunakan teknik bubut logam. Sedangkan bahan bantu pada penciptaan karya ini menggunakan kawat tembaga dibuat sebagai

dudukan karya menggunakan teknik lilit kawat. Dudukan karya disini tetap menempati sebagai kesatuan karya untuk menjawab konsep yang diambil pada proses penciptaan karya. Besi (AS roda motor) sebagai konstruksi antara karya atas dan dudukan karya.

## **B. Kesungguhan (*Intensity*)**

Dikarenakan ukuran yang relatif besar pada karya logam ini (80,5 cm x 29,8 cm x 30,2 cm) maka dalam proses mengukir dan *finishing electroplating* pada karya ini melibatkan *artisan* dari daerah Kamasan Bali dan Kota Gede Yogyakarta. Namun demikian, sebagian besar proses terwujudnya karya ini dikerjakan oleh penulis.

Tokoh-tokoh utama dalam cerita Arjuna Wiwaha tersebut, dikerjakan dengan penggabungan karakter wajah Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Kesungguhan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini merupakan inti dari terwujudnya karya tersebut. Kesungguhan pada karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **1. Kesungguhan Internal**

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan ide atau gagasan penulis yang diwujudkan menjadi karya *relief* logam dengan medium selongsong peluru. Dalam pengkajian cerita tersebut, penulis menggali lebih dalam melalui berbagai sumber, antara lain : a) melalui pengamatan secara langsung *relief* Arjuna wiwaha yang terdapat pada candi Surawana (Surowono), b) melalui buku untuk mencari acuan data tertulis dan visual yang ada kaitanya dengan karya tersebut, c) dilakukan melalui wawancara

bersama seorang dalang, sehingga penulis benar-benar paham tentang cerita Arjuna Wiwaha, d) mengamati secara langsung lukisan serta ukiran-ukiran *relief* dengan cerita Arjuna wiwaha melalui media internet.

## 2. Kesungguhan Eksternal

Kesungguhan eksternal pada dasarnya merupakan proses suatu bentuk yang tampak pada karya tersebut. Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan penggabungan karakter tokoh Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Proses pengerjaannya dilakukan dengan teknik pahat logam *tapak sida* dan berbentuk *relief* yang melibatkan seorang *artisan* (I Ketut Astika) dari Kamasan Bali selama dua bulan. *Relief* berukuran (80,5 cm x 29,8 cm x 30,2 cm) ini terbuat dari bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga. Selain itu, digunakan pula bahan *mix* medium. Penggunaan *mix* medium tersebut terbilang cukup susah, dikarenakan harus melalui beberapa eksperimen dan harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Dari beberapa eksperimen yang dilakukan, pembuatan lilitan kawat tembaga sebagai dudukan karya yang banyak mengalami kegagalan, hal itu dikarenakan kawat tembaga yang karakternya kurang keras dan mudah dibentuk, sekalinya terbentuk saat pemasangan pada karya atas proporsinya tidak pas. Dikarenakan tidak ada konstruksi yang kuat pada dudukan karya, sehingga harus membuat ulang model baru dan pemikiran untuk konstruksi yang kuat.

### C. Kesatuan (*Unity*)

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul karya “*Tapa Brata*” menggunakan bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga dan didukung menggunakan *mix* medium. Bahan-bahan tersebut antara lain : kawat tembaga, besi (AS roda motor) dan besi (bubut). Walaupun menggunakan bahan yang berbeda-beda, namun kesatuan, keselarasan serta bentuk pada karya tersebut masih tetap terjaga. Aspek kesatuan pada karya tersebut dapat diuraikan seperti berikut :

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil eksplorasi penggabungan dari karakter Wayang Kulit dengan Wayang Beber. Penggabungan karakter tersebut dapat terlihat dari proses pembuatan seketsa tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha dan divisualkan pada *relief* logam dengan medium selongsong peluru.

Bahan utama dalam penciptaan karya tersebut adalah selongsong peluru, plat kuningan dan logam tembaga yang didukung dengan bahan *mix* medium. Teknik pengerjaannya pun berbeda-beda, dimulai dari teknik ukir logam *tapak sida*, teknik bubut logam, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik lilit kawat. Dari keseluruhan teknik tersebut dapat dilihat dari bentuk ukiran *relief* pada tokoh utama beserta isiannya menggunakan teknik ukir logam *tapak sida*. Pada bagian atas karya (simbol atas kuncup bunga) menggunakan teknik penempelan (*kolase*) dan teknik bubut logam. Pada bagianudukan karya yang menggunakan bahan kawat tembaga dibuat dengan teknik lilit kawat. Dari keseluruhan bahan serta



teknik tersebut kemudian terwujud berupa karya *relief* logam yang sesuai dengan konsep.

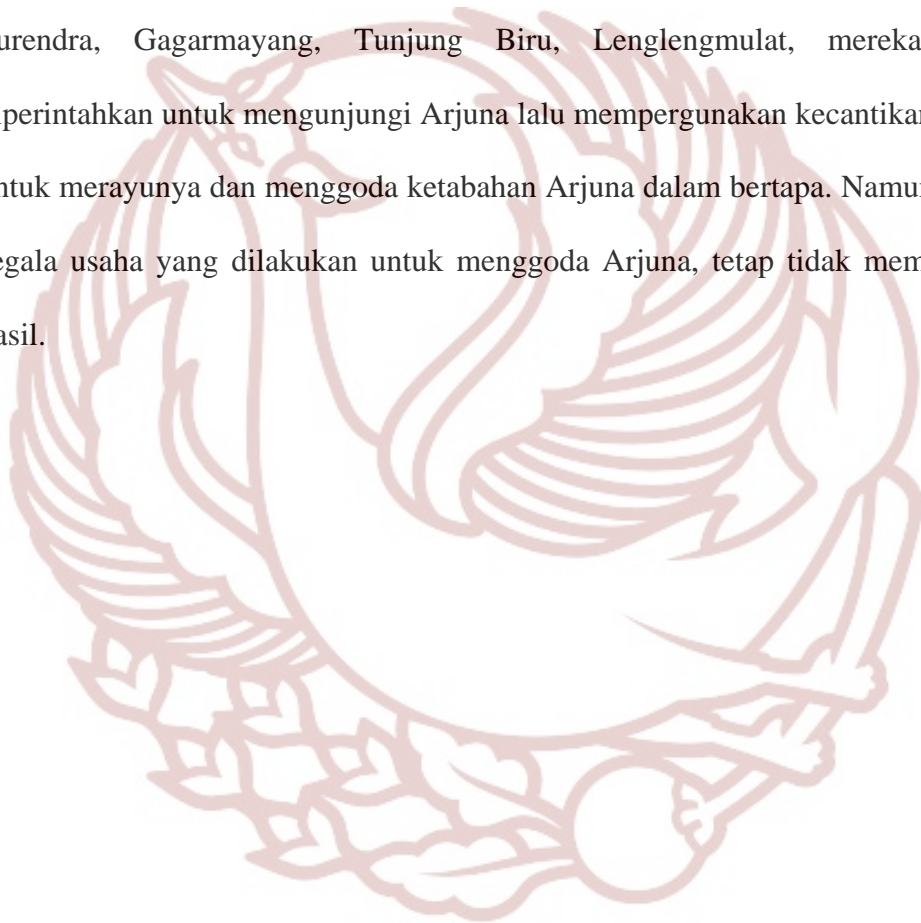
Proses pewarnaan atau *finishing* karya dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut menggunakan beberapa teknik *finishing*. Pada bagian atas (selongsong peluru) menggunakan teknik *finishing electroplating*. Sedangkan dudukan karya menggunakan teknik *finishing* pewarnaan menggunakan SN. Guna melapisi keseluruhan karya agar lebih awet dan terlindung, digunakan *clear* (cat *spray*) atau sering disebut *coating*. Hal tersebut dilakukan supaya karakter bentuk penokohan serta bentuk keseluruhan karya terlihat menonjol dan memiliki kesan yang mewah.

Adapun penjelasan tentang tema atau adegan cerita (*pejagong*) pada karya, sebagai berikut : Karya ini menceritakan tentang *tapa brata* Arjuna atau Begawan Mintaraga di Goa Indrakila yang diganggu tujuh Bidadari utusan Batara Indra. Sebelum melakukan *tapa brata* Arjuna bersama Pandawa lainnya menjalani hukuman pengasingan karena kalah bermain dadu dengan Kurawa, dan tujuan *tapa brata* Arjuna adalah mencari kesaktian untuk mengalahkan kurawa dan membantu kakaknya Yudistira untuk merebut kembali kerajaannya dan kesejahteraan seluruh Dunia.

Prabu Niwatakawaca, raja raksasa negeri Imantaka mempersiapkan diri untuk menyerang dan menghancurkan kahyangan Batara Indra. Karena raksasa itu tak dapat dikalahkan, baik oleh Dewa maupun oleh raksasa, maka Batara Indra memutuskan untuk meminta bantuan dari seorang manusia. Pilihan tidak sukar dan jatuh pada Arjuna yang sedang bertapa di Goa Indrakila. Namun sebelum

Arjuna diminta bantuannya, terlebih dahulu harus diuji ketabahannya dalam melakukan *tapa brata*, karena ini juga merupakan jaminan agar bantuannya benar-benar membawa hasil seperti yang diharapkan.

Tujuh bidadari yang kecantikannya sungguh menakjubkan dipanggil oleh Batara Indra. Ke-7 bidadari itu adalah Dewi Supraba, Wilutama, Warsiki, Surendra, Gagarmayang, Tunjung Biru, Lenglengmulat, mereka semua diperintahkan untuk mengunjungi Arjuna lalu mempergunakan kecantikan mereka untuk merayunya dan menggoda ketabahan Arjuna dalam bertapa. Namun dengan segala usaha yang dilakukan untuk menggoda Arjuna, tetap tidak membuahkan hasil.



## 2. Karya 2 “Perdebatan”



Gambar 136.

Judul : *Perdebatan*

Ukuran : 83,2 cm x 12,5 cm x 13,4 cm

(Foto : Luky Sutyawan, 2017)

### A. Kerumitan (*Complexity*)

Penciptaan karya dengan tema Arjuna Wiwaha ini sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji. Pertama kerumitan cerita dalam *pembabagan* atau menentukan seri cerita yang akan divisualkan, kerumitan bahan dan kerumitan dalam proses pengerjaannya. Pada karya ini *pembabagan* atau seri cerita yaitu *perdebatan* antara Arjuna dan Kirata jelmaan dari Batara Siwa, yang memperdebatkan siapa yang telah membunuh babi hutan terlebih dahulu.

Setelah penentuan atau *pembabagan* seri cerita yang akan divisualkan pada karya tercapai, kemudian dilakukan pembuatan karakter setiap tokoh pada seri cerita Arjuna Wiwaha yang menggunakan karakter Wayang Beber. Pembuatan karakter Wayang Beber menggunakan metode transformasi atau pengubahan bentuk karakter Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter Wayang Beber yang baru. Setelah setiap karakter Wayang Beber selesai, kemudian dilakukan pembuatan desain cerita yang akan divisualkan pada karya.

Karya tugas akhir dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut dikerjakan menggunakan beberapa teknik, antara lain : teknik ukir logam (*tapak sida*), penempelan (*kolase*), teknik bubut logam dan teknik ukir kayu. Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan selongsong peluru. Pemilihan bahan ini dikarenakan bentuknya yang bulat dan mengerucut seperti gunung, dengan tujuan agar tercapainya gagasan pengambilan konsep gunung (*tribuana/triloka*). Selain itu selongsong peluru mempunyai karakter bahan yang berbeda dari kuningan pada umumnya (cenderung lebih keras), bertujuan supaya



saat pengaplikasian teknik *tapak sida* bisa terwujud dengan baik. Untuk mensiasati kekerasan selongsong peluru, sebelum diukir terlebih dahulu dibakar dengan waktu tertentu, supaya tidak terlalu keras saat dilakukan proses pengukiran.

Proses pembuatan *relief* logam dengan cerita Arjuna Wiwaha dengan teknik ukir *tapak sida* begitu rumit, diawali dengan memindah gambar desain ke media logam dengan menggunakan pahat dan palu (pahat untuk teknik *tapak sida*, yang cenderung lebih tajam dari pahat logam secara umum). Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian di *cawi* proses pendetailan objek dan pemberian isian dan kemudian latar belakang desain di *decek* yaitu pemberian titik-titik pada latar belakang menggunakan pahat runcing.

Selain menggunakan bahan utama selongsong peluru (logam kuningan), pada penciptaan karya ini digunakan juga plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga sebagai bahan utama. Sedangkan kayu mindi dan besi (bubut) digunakan sebagai bahan bantu.

Logam plat kuningan digunakan untuk membuat bentuk kerucut dan disambungkan pada selongsong peluru dengan tujuan bentuk akhirnya menyerupai peluru asli dan bentuk gunung sebagai penjawaban konsep awal yang diambil. Plat tembaga digunakan untuk membuat bentuk daun dan simbol kuncup bunga yang ada pada bagian atas karya, saat pengerjaannya menggunakan teknik (*kolase*) penempelan menggunakan teknik patri. Pipa tembaga digunakan untuk membuat simbol atas dengan menggunakan teknik bubut logam. Sedangkan bahan

bantu pada penciptaan karya ini menggunakan kayu mindi dibuat sebagai dudukan karya menggunakan teknik ukir kayu. Dudukan karya disini tetap menempati sebagai kesatuan karya untuk menjawab konsep yang diambil pada proses penciptaan karya. Besi (bubut) sebagai konstruksi antara karya atas dan dudukan karya.

### **B. Kesungguhan (*Intensity*)**

Dikarenakan ukuran yang relatif besar pada karya logam ini (83,2 cm x 12,5 cm x 13,4 cm) maka dalam proses mengukir dan *finishing electroplating* pada karya ini melibatkan *artisan* dari daerah Kamasan Bali dan Kota Gede Yogyakarta. Namun demikian, sebagian besar proses terwujudnya karya ini dikerjakan oleh penulis.

Tokoh-tokoh utama dalam cerita Arjuna Wiwaha tersebut, dikerjakan dengan penggabungan karakter wajah Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Kesungguhan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini merupakan inti dari terwujudnya karya tersebut. Kesungguhan pada karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **1. Kesungguhan Internal**

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan ide atau gagasan penulis yang diwujudkan menjadi karya *relief* logam dengan medium selongsong peluru. Dalam pengkajian cerita tersebut, penulis menggali lebih dalam melalui berbagai sumber, antara lain : a) melalui pengamatan secara langsung *relief* Arjuna wiwaha yang terdapat pada candi Surawana (Surowono), b) melalui buku untuk mencari acuan data tertulis dan visual

yang ada kaitanya dengan karya tersebut, c) dilakukan melalui wawancara bersama seorang dalang, sehingga penulis benar-benar paham tentang cerita Arjuna Wiwaha, d) mengamati secara langsung lukisan serta ukiran-ukiran *relief* dengan cerita Arjuna wiwaha melalui media internet.

## 2. Kesungguhan Eksternal

Kesungguhan eksternal pada dasarnya merupakan proses suatu bentuk yang tampak pada karya tersebut. Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan penggabungan karakter tokoh Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Proses pengerjaannya dilakukan dengan teknik pahat logam *tapak sida* dan berbentuk *relief* yang melibatkan seorang *artisan* (I Ketut Astika) dari Kamasan Bali selama dua bulan. *Relief* berukuran (83,2 cm x 12,5 cm x 13,4 cm) ini terbuat dari bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga. Selain itu, digunakan pula bahan *mix medium*. Penggunaan *mix medium* tersebut terbilang cukup susah, dikarenakan harus melalui beberapa eksperimen dan harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh.

### C. Kesatuan (*Unity*)

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul karya “*Perdebatan*” menggunakan bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga dan didukung menggunakan *mix medium*. Bahan-bahan tersebut antara lain : kayu mindi dan besi (bubut). Walaupun menggunakan bahan yang berbeda-beda, namun kesatuan, keselarasan serta bentuk pada karya tersebut masih tetap terjaga. Aspek kesatuan pada karya tersebut dapat diuraikan seperti berikut :

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil eksplorasi penggabungan dari karakter Wayang Kulit dengan Wayang Beber. Penggabungan karakter tersebut dapat terlihat dari proses pembuatan seketsa tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha dan divisualkan pada *relief* logam dengan medium selongsong peluru.

Bahan utama dalam penciptaan karya tersebut adalah selongsong peluru, plat kuningan dan logam tembaga yang didukung dengan bahan *mix* medium. Teknik pengerjaannya pun berbeda-beda, dimulai dari teknik ukir logam *tapak sida*, teknik bubut logam, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik ukir kayu. Dari keseluruhan teknik tersebut dapat dilihat dari bentuk ukiran *relief* pada tokoh utama beserta isiannya menggunakan teknik ukir logam *tapak sida*. Pada bagian atas karya (simbol atas kuncup bunga) menggunakan teknik penempelan (*kolase*) dan teknik bubut logam. Pada bagian dudukan karya yang menggunakan bahan kayu mindi dibuat dengan teknik ukir kayu. Dari keseluruhan bahan serta teknik tersebut kemudian terwujud berupa karya *relief* logam yang sesuai dengan konsep.

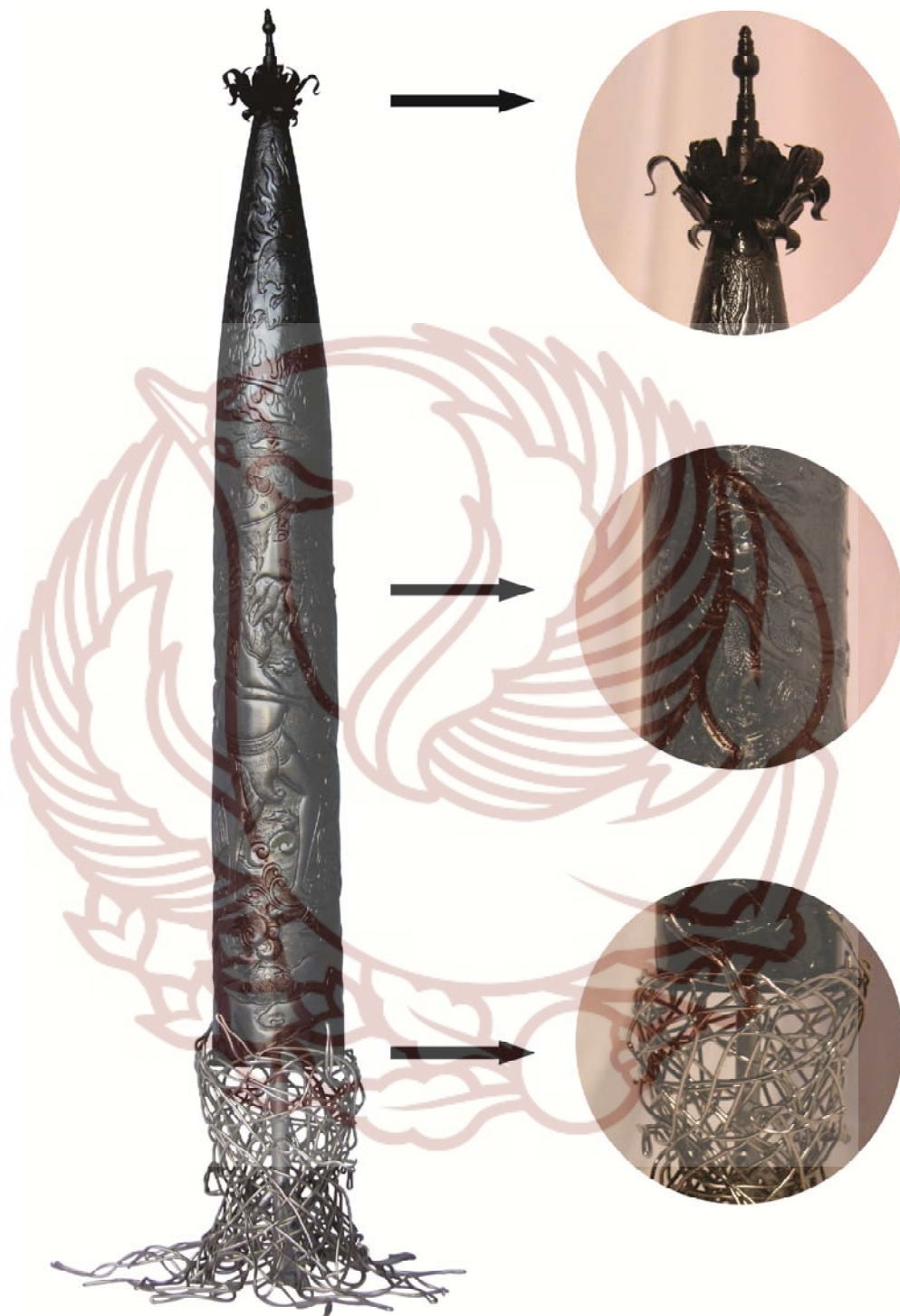
Proses pewarnaan atau *finishing* karya dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut menggunakan beberapa teknik *finishing*. Pada bagian atas (selongsong peluru) menggunakan teknik *finishing* pewarnaan menggunakan SN. Sedangkan dudukan karya menggunakan teknik *finishing* pewarnaan kayu *melamine*. Guna melapisi keseluruhan karya agar lebih awet dan terlindung, digunakan *clear* (cat *spray*) atau sering disebut *coating*. Hal tersebut dilakukan supaya karakter bentuk penokohan serta bentuk keseluruhan karya terlihat menonjol dan memiliki kesan yang mewah.



Adapun penjelasan tentang tema atau adegan cerita (*pejagong*) pada karya, sebagai berikut : Karya ini menceritakan tentang perdebatan Arjuna dan Kirata jelmaan dari Batara Siwa, yang memperdebatkan siapa yang terlebih dahulu membunuh babi hutan jelmaan dari Momongmurka. Pada kisah ini dimulai dari Raja raksasa Prabu Niwatakawaca mengutus raksasa yang bernama Momongmurka untuk membunuh Arjuna. Dalam wujud seekor babi hutan ia mengacaukan hutan di sekitar tempat *tapa brata* Arjuna. Arjuna, terkejut oleh segala hiruk-pikuk yang terjadi, mengangkat senjatanya dan keluar dari *tapa bratanya*. Pada saat yang sama, Dewa Siwa yang telah mendengar bagaimana Arjuna melakukan *tapa brata* dengan baik sekali tiba dalam wujud seorang pemburu yaitu Kirata. Pada saat yang sama masing-masing melepaskan panah dan babi hutan tewas karena lukanya. Kedua anak panah ternyata menjadi satu. Terjadilah perselisihan antara keduanya siapa yang telah membunuh babi tersebut.

Panah-panah Batara Siwa yang penuh sakti itu semuanya ditanggalkan kekuatannya dan akhirnya busurnya pun dihancurkan. Mereka lalu mulai berkelahi. Arjuna yang hampir kalah, memegang kaki lawannya, tetapi pada saat itu wujud pemburu lenyap dan Batara Siwa menampakkan diri. Arjuna memujanya dengan suatu pujian dan yang mengungkapkan pengakuannya terhadap Batara Siwa yang hadir dalam segala sesuatu. Batara Siwa menghadiahkan kepada Arjuna sebuah panah sakti bernama Pasopati.

### **3. Karya 3 “*Siasat*”**



Gambar 137.  
 Judul : *Siasat*  
 Ukuran : 82,5 cm x 24,8 cm x 27,2 cm  
 (Foto : Luky Sutyawan, 2017)

#### A. Kerumitan (*Complexity*)

Penciptaan karya dengan tema Arjuna Wiwaha ini sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji. Pertama kerumitan cerita dalam *pembabagan* atau menentukan seri cerita yang akan divisualkan, kerumitan bahan dan kerumitan dalam proses pengerjaannya. Pada karya ini *pembabagan* atau seri cerita yaitu *Siasat* Arjuna dan Dewi Supraba untuk mengetahui kelemahan Prabu Niwatakawaca, dengan cara menyelinap ke kerajaan Imantaka dan Dewi Supraba berpura-pura bersedia untuk dipersunting Prabu Niwatakawaca.

Setelah penentuan atau *pembabagan* seri cerita yang akan divisualkan pada karya tercapai, kemudian dilakukan pembuatan karakter setiap tokoh pada seri cerita Arjuna Wiwaha yang menggunakan karakter Wayang Beber. Pembuatan karakter Wayang Beber menggunakan metode transformasi atau pengubahan bentuk karakter Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter Wayang Beber yang baru. Setelah setiap karakter Wayang Beber selesai, kemudian dilakukan pembuatan desain cerita yang akan divisualkan pada karya.

Karya tugas akhir dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut dikerjakan menggunakan beberapa teknik, antara lain : teknik ukir logam (*tapak sida*), penempelan (*kolase*), teknik bubut logam dan teknik lilit kawat. Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan selongsong peluru. Pemilihan bahan ini dikarenakan bentuknya yang bulat dan mengerucut seperti gunung, dengan tujuan agar tercapainya gagasan pengambilan konsep gunung (*tribuana/triloka*). Selain itu selongsong peluru mempunyai karakter bahan yang berbeda dari kuningan pada umumnya (cenderung lebih keras), bertujuan supaya

saat pengaplikasian teknik *tapak sida* bisa terwujud dengan baik. Untuk mensiasati kekerasan selongsong peluru, sebelum diukir terlebih dahulu dibakar dengan waktu tertentu, supaya tidak terlalu keras saat dilakukan proses pengukiran.

Proses pembuatan *relief* logam dengan cerita Arjuna Wiwaha dengan teknik ukir *tapak sida* begitu rumit, diawali dengan memindah gambar desain ke media logam dengan menggunakan pahat dan palu (pahat untuk teknik *tapak sida*, yang cenderung lebih tajam dari pahat logam secara umum). Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian di *cawi* proses pendetailan objek dan pemberian isian dan kemudian latar belakang desain di *decek* yaitu pemberian titik-titik pada latar belakang menggunakan pahat runcing.

Selain menggunakan bahan utama selongsong peluru (logam kuningan), pada penciptaan karya ini digunakan juga plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga sebagai bahan utama. Sedangkan kawat tembaga dan besi (AS roda motor) digunakan sebagai bahan bantu.

Logam plat kuningan digunakan untuk membuat bentuk kerucut dan disambungkan pada selongsong peluru dengan tujuan bentuk akhirnya menyerupai peluru asli dan bentuk gunung sebagai penjawaban konsep awal yang diambil. Plat tembaga digunakan untuk membuat bentuk daun dan simbol kuncup bunga yang ada pada bagian atas karya, saat pengerjaannya menggunakan teknik (*kolase*) penempelan menggunakan teknik patri. Pipa tembaga digunakan untuk membuat simbol atas dengan menggunakan teknik bubut logam. Sedangkan bahan



bantu pada penciptaan karya ini menggunakan kawat tembaga dibuat sebagai dudukan karya menggunakan teknik lilit kawat. Dudukan karya disini tetap menempati sebagai kesatuan karya untuk menjawab konsep yang diambil pada proses penciptaan karya. Besi (AS roda motor) sebagai konstruksi antara karya atas dan dudukan karya.

### **B. Kesungguhan (*Intensity*)**

Dikarenakan ukuran yang relatif besar pada karya logam ini (82,5 cm x 24,8 cm x 27,2 cm) maka dalam proses mengukir dan *finishing electroplating* pada karya ini melibatkan *artisan* dari daerah Kamasan Bali dan Kota Gede Yogyakarta. Namun demikian, sebagian besar proses terwujudnya karya ini dikerjakan oleh penulis.

Tokoh-tokoh utama dalam cerita Arjuna Wiwaha tersebut, dikerjakan dengan penggabungan karakter wajah Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Kesungguhan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini merupakan inti dari terwujudnya karya tersebut. Kesungguhan pada karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **1. Kesungguhan Internal**

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan ide atau gagasan penulis yang diwujudkan menjadi karya *relief* logam dengan medium selongsong peluru. Dalam pengkajian cerita tersebut, penulis menggali lebih dalam melalui berbagai sumber, antara lain : a) melalui pengamatan secara langsung *relief* Arjuna wiwaha yang terdapat pada candi Surawana (Surowono), b) melalui buku untuk mencari acuan data tertulis dan visual

yang ada kaitanya dengan karya tersebut, c) dilakukan melalui wawancara bersama seorang dalang, sehingga penulis benar-benar paham tentang cerita Arjuna Wiwaha, d) mengamati secara langsung lukisan serta ukiran-ukiran *relief* dengan cerita Arjuna wiwaha melalui media internet.

## 2. Kesungguhan Eksternal

Kesungguhan eksternal pada dasarnya merupakan proses suatu bentuk yang tampak pada karya tersebut. Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan penggabungan karakter tokoh Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Proses pengerjaannya dilakukan dengan teknik pahat logam *tapak sida* dan berbentuk *relief* yang melibatkan seorang *artisan* (I Ketut Astika) dari Kamasan Bali selama dua bulan. *Relief* berukuran (82,5 cm x 24,8 cm x 27,2 cm) ini terbuat dari bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga. Selain itu, digunakan pula bahan *mix medium*. Penggunaan *mix medium* tersebut terbilang cukup susah, dikarenakan harus melalui beberapa eksperimen dan harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Dari beberapa eksperimen yang dilakukan, pembuatan lilitan kawat tembaga sebagai dudukan karya yang banyak mengalami kegagalan, hal itu dikarenakan kawat tembaga yang karakternya kurang keras dan mudah dibentuk, sekalinya terbentuk saat pemasangan pada karya atas proporsinya tidak pas. Dikarenakan tidak ada konstruksi yang kuat pada dudukan karya, sehingga harus membuat ulang model baru dan pemikiran untuk konstruksi yang kuat.

### C. Kesatuan (*Unity*)

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul karya “*Siasat*” menggunakan bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga dan didukung menggunakan *mix* medium. Bahan-bahan tersebut antara lain : kawat tembaga, besi (AS roda motor) dan besi (bubut). Walaupun menggunakan bahan yang berbeda-beda, namun kesatuan, keselarasan serta bentuk pada karya tersebut masih tetap terjaga. Aspek kesatuan pada karya tersebut dapat diuraikan seperti berikut :

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil eksplorasi penggabungan dari karakter Wayang Kulit dengan Wayang Beber. Penggabungan karakter tersebut dapat terlihat dari proses pembuatan seketsa tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha dan divisualkan pada *relief* logam dengan medium selongsong peluru.

Bahan utama dalam penciptaan karya tersebut adalah selongsong peluru, plat kuningan dan logam tembaga yang didukung dengan bahan *mix* medium. Teknik pengerjaannya pun berbeda-beda, dimulai dari teknik ukir logam *tapak sida*, teknik bubut logam, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik lilit kawat. Dari keseluruhan teknik tersebut dapat dilihat dari bentuk ukiran *relief* pada tokoh utama beserta isiannya menggunakan teknik ukir logam *tapak sida*. Pada bagian atas karya (simbol atas kuncup bunga) menggunakan teknik penempelan (*kolase*) dan teknik bubut logam. Pada bagianudukan karya yang menggunakan bahan kawat tembaga dibuat dengan teknik lilit kawat. Dari keseluruhan bahan serta teknik tersebut kemudian terwujud berupa karya *relief* logam yang sesuai dengan konsep.

Proses pewarnaan atau *finishing* karya dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut menggunakan beberapa teknik *finishing*. Pada bagian atas (selongsong peluru) menggunakan teknik *finishing* pewarnaan menggunakan SN. Sedangkan dudukan karya menggunakan teknik *finishing electroplating*. Guna melapisi keseluruhan karya agar lebih awet dan terlindung, digunakan *clear* (cat *spray*) atau sering disebut *coating*. Hal tersebut dilakukan supaya karakter bentuk penokohan serta bentuk keseluruhan karya terlihat menonjol dan memiliki kesan yang mewah.

Adapun penjelasan tentang tema atau adegan cerita (*pejagong*) pada karya, sebagai berikut : Karya ini menceritakan tentang siasat Arjuna dan Dewi Supraba untuk mengetahui kelemahan Prabu Niwatakawaca, dengan pergi ke kerajaan Imantaka. Pada kisah ini menceritakan Arjuna yang sedang bingung antara keinginannya kembali ke sanak saudaranya atau membantu para Dewa. Pada saat yang sama datanglah dua bidadari utusan Batara Indra, meminta agar Arjuna bersedia menghadap, membantu para Dewa dalam rencana mereka untuk membunuh Prabu Niwatakawaca.

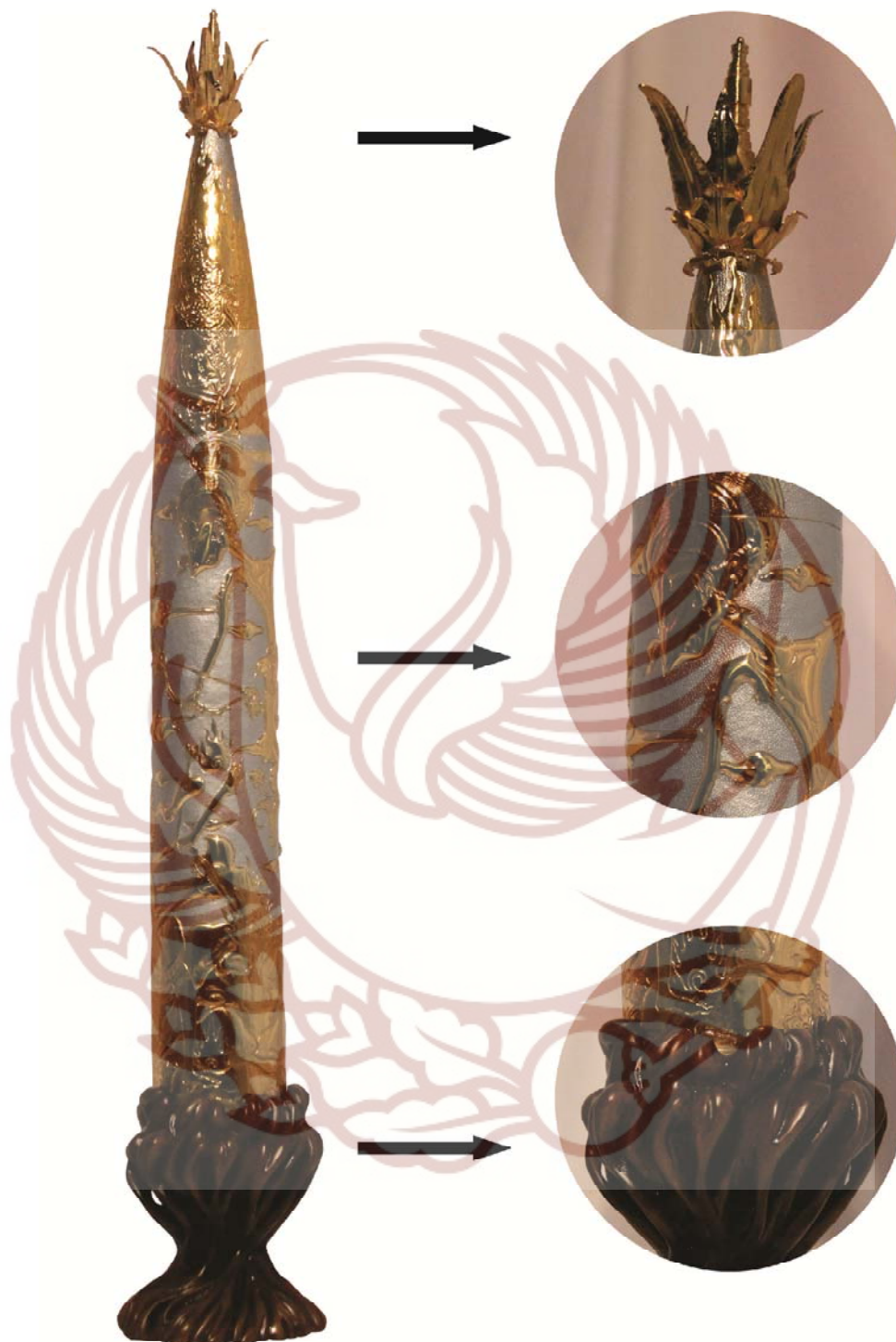
Batara Indra menerangkan keadaan yang tidak begitu menguntungkan bagi para Dewa akibat niat jahat Prabu Niwatakawaca. Raksasa itu hanya dapat ditewaskan oleh seorang manusia, tetapi terlebih dahulu mereka harus menemukan titik lemahnya. Dewi Supraba yang sudah lama diincar oleh raksasa itu, akan mengunjunginya dan akan berusaha untuk mengetahui rahasianya dengan ditemani oleh Arjuna.



Dewi Supraba menuju sebuah sanggar di tengah-tengah halaman istana. Sementara itu Arjuna menyusul dari dekat. Namun Arjuna memiliki *aji* supaya ia tidak dapat dilihat orang. Itulah sebabnya mengapa para dayang-dayang yang sedang bercengkerama di bawah sinar bulan purnama, hanya melihat Dewi Supraba. Beberapa dayang-dayang yang dulu diboyong ke Imantaka dari istana Batara Indra, mengenalinya dan menyambutnya dengan gembira sambil menanyakan bagaimana keadaan di kahyangan.

Dewi Supraba menceritakan, bagaimana ia meninggalkan kahyangan atas kemauannya sendiri, karena tahu bahwa itu akan dihancurkan. Sebelum ia bersama dengan segala barang rampasan ditawan, ia menyeberang ke Prabu Niwatakawaca. Dua dayang menghadap Raja dan membawa berita yang sudah sekian lama dirindukannya. Seketika ia bangun dan menuju ke Taman Sari. Prabu Niwatakawaca pun menimang dan memangku Dewi Supraba, Dewi Supraba merayunya sambil memuji-muji kekuatan Raja yang tak terkalahkan itu, lalu bertanya *tapa brata* macam apa yang mengakibatkan ia dianugerahi kesaktian yang luar biasa oleh Rudra. Prabu Niwatakawaca terjebak oleh bujukan Dewi Supraba dan membeberkan rahasianya. Ujung lidahnya merupakan tempat kesaktiannya. Ketika Arjuna mendengar itu ia meninggalkan tempat persembunyiannya dan menghancurkan gapura istana. Prabu Niwatakawaca terkejut oleh kegaduhan yang dahsyat itu, Dewi Supraba mempergunakan saat itu dan melarikan diri bersama Arjuna.

#### **4. Karya 4 “Perang Tanding”**



Gambar 138.  
 Judul : *Perang Tanding*  
 Ukuran : 82 cm x 12,7 cm x 13,2 cm  
 (Foto : Luky Sutyawan, 2017)

#### A. Kerumitan (*Complexity*)

Penciptaan karya dengan tema Arjuna Wiwaha ini sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji. Pertama kerumitan cerita dalam *pembabagan* atau menentukan seri cerita yang akan divisualkan, kerumitan bahan dan kerumitan dalam proses pengerjaannya. Pada karya ini *pembabagan* atau seri cerita yaitu *Perang Tanding* antara Arjuna dan Prabu Niwatakawaca, yang dimenangkan Arjuna Akibat panah sakti Pasopati yang tepat mengenai ujung lidah Prabu Niwatakawaca.

Setelah penentuan atau *pembabagan* seri cerita yang akan divisualkan pada karya tercapai, kemudian dilakukan pembuatan karakter setiap tokoh pada seri cerita Arjuna Wiwaha yang menggunakan karakter Wayang Beber. Pembuatan karakter Wayang Beber menggunakan metode transformasi atau pengubahan bentuk karakter Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter Wayang Beber yang baru. Setelah setiap karakter Wayang Beber selesai, kemudian dilakukan pembuatan desain cerita yang akan divisualkan pada karya.

Karya tugas akhir dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut dikerjakan menggunakan beberapa teknik, antara lain : teknik ukir logam (*tapak sida*), penempelan (*kolase*), teknik bubut logam dan teknik ukir kayu. Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan selongsong peluru. Pemilihan bahan ini dikarenakan bentuknya yang bulat dan mengerucut seperti gunung, dengan tujuan agar tercapainya gagasan pengambilan konsep gunung (tribuana/triloka). Selain itu selongsong peluru mempunyai karakter bahan yang berbeda dari kuningan pada umumnya (cenderung lebih keras), bertujuan supaya saat pengaplikasian teknik *tapak sida* bisa terwujud dengan baik. Untuk

mensiasati kekerasan selongsong peluru, sebelum diukir terlebih dahulu dibakar dengan waktu tertentu, supaya tidak terlalu keras saat dilakukan proses pengukiran.

Proses pembuatan *relief* logam dengan cerita Arjuna Wiwaha dengan teknik ukir *tapak sida* begitu rumit, diawali dengan memindah gambar desain ke media logam dengan menggunakan pahat dan palu (pahat untuk teknik *tapak sida*, yang cenderung lebih tajam dari pahat logam secara umum). Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian di *cawi* proses pendetailan objek dan pemberian isian dan kemudian latar belakang desain di *decek* yaitu pemberian titik-titik pada latar belakang menggunakan pahat runcing.

Selain menggunakan bahan utama selongsong peluru (logam kuningan), pada penciptaan karya ini digunakan juga plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga sebagai bahan utama. Sedangkan kayu mindi dan besi (bubut) digunakan sebagai bahan bantu.

Logam plat kuningan digunakan untuk membuat bentuk kerucut dan disambungkan pada selongsong peluru dengan tujuan bentuk akhirnya menyerupai peluru asli dan bentuk gunung sebagai penjawaban konsep awal yang diambil. Plat tembaga digunakan untuk membuat bentuk daun dan simbol kuncup bunga yang ada pada bagian atas karya, saat pengerjaannya menggunakan teknik (*kolase*) penempelan menggunakan teknik patri. Pipa tembaga digunakan untuk membuat simbol atas dengan menggunakan teknik bubut logam. Sedangkan bahan bantu pada penciptaan karya ini menggunakan kayu mindi dibuat sebagai dudukan



karya menggunakan teknik ukir kayu. Dudukan karya disini tetap menempati sebagai kesatuan karya untuk menjawab konsep yang diambil pada proses penciptaan karya. Besi (bubut) sebagai konstruksi antara karya atas dan dudukan karya.

## **B. Kesungguhan (*Intensity*)**

Dikarenakan ukuran yang relatif besar pada karya logam ini (82 cm x 12,7 cm x 13,2 cm) maka dalam proses mengukir dan *finishing electroplating* pada karya ini melibatkan *artisan* dari daerah Kamasan Bali dan Kota Gede Yogyakarta. Namun demikian, sebagian besar proses terwujudnya karya ini dikerjakan oleh penulis.

Tokoh-tokoh utama dalam cerita Arjuna Wiwaha tersebut, dikerjakan dengan penggabungan karakter wajah Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Kesungguhan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini merupakan inti dari terwujudnya karya tersebut. Kesungguhan pada karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **1. Kesungguhan Internal**

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan ide atau gagasan penulis yang diwujudkan menjadi karya *relief* logam dengan medium selongsong peluru. Dalam pengkajian cerita tersebut, penulis menggali lebih dalam melalui berbagai sumber, antara lain : a) melalui pengamatan secara langsung *relief* Arjuna wiwaha yang terdapat pada candi Surawana (Surowono), b) melalui buku untuk mencari acuan data tertulis dan visual yang ada kaitanya dengan karya tersebut, c) dilakukan melalui wawancara

bersama seorang dalang, sehingga penulis benar-benar paham tentang cerita Arjuna Wiwaha, d) mengamati secara langsung lukisan serta ukiran-ukiran *relief* dengan cerita Arjuna wiwaha melalui media internet.

## 2. Kesungguhan Eksternal

Kesungguhan eksternal pada dasarnya merupakan proses suatu bentuk yang tampak pada karya tersebut. Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan penggabungan karakter tokoh Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Proses pengerjaannya dilakukan dengan teknik pahat logam *tapak sida* dan berbentuk *relief* yang melibatkan seorang *artisan* (I Ketut Astika) dari Kamasan Bali selama dua bulan. *Relief* berukuran (82 cm x 12,7 cm x 13,2 cm) ini terbuat dari bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga. Selain itu, digunakan pula bahan *mix* medium. Penggunaan *mix* medium tersebut terbilang cukup susah, dikarenakan harus melalui beberapa eksperimen dan harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh.

### C. Kesatuan (*Unity*)

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul karya “*Perang Tanding*” menggunakan bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga dan didukung menggunakan *mix* medium. Bahan-bahan tersebut antara lain : kayu mindi dan besi (bubut). Walaupun menggunakan bahan yang berbeda-beda, namun kesatuan, keselarasan serta bentuk pada karya tersebut masih tetap terjaga. Aspek kesatuan pada karya tersebut dapat diuraikan seperti berikut :

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil eksplorasi penggabungan dari karakter Wayang Kulit dengan Wayang Beber. Penggabungan karakter tersebut dapat terlihat dari proses pembuatan seketsa tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha dan divisualkan pada *relief* logam dengan medium selongsong peluru.

Bahan utama dalam penciptaan karya tersebut adalah selongsong peluru, plat kuningan dan logam tembaga yang didukung dengan bahan *mix* medium. Teknik pengerjaannya pun berbeda-beda, dimulai dari teknik ukir logam *tapak sida*, teknik bubut logam, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik ukir kayu. Dari keseluruhan teknik tersebut dapat dilihat dari bentuk ukiran *relief* pada tokoh utama beserta isiannya menggunakan teknik ukir logam *tapak sida*. Pada bagian atas karya (simbol atas kuncup bunga) menggunakan teknik penempelan (*kolase*) dan teknik bubut logam. Pada bagian dudukan karya yang menggunakan bahan kayu mindi dibuat dengan teknik ukir kayu. Dari keseluruhan bahan serta teknik tersebut kemudian terwujud berupa karya *relief* logam yang sesuai dengan konsep.

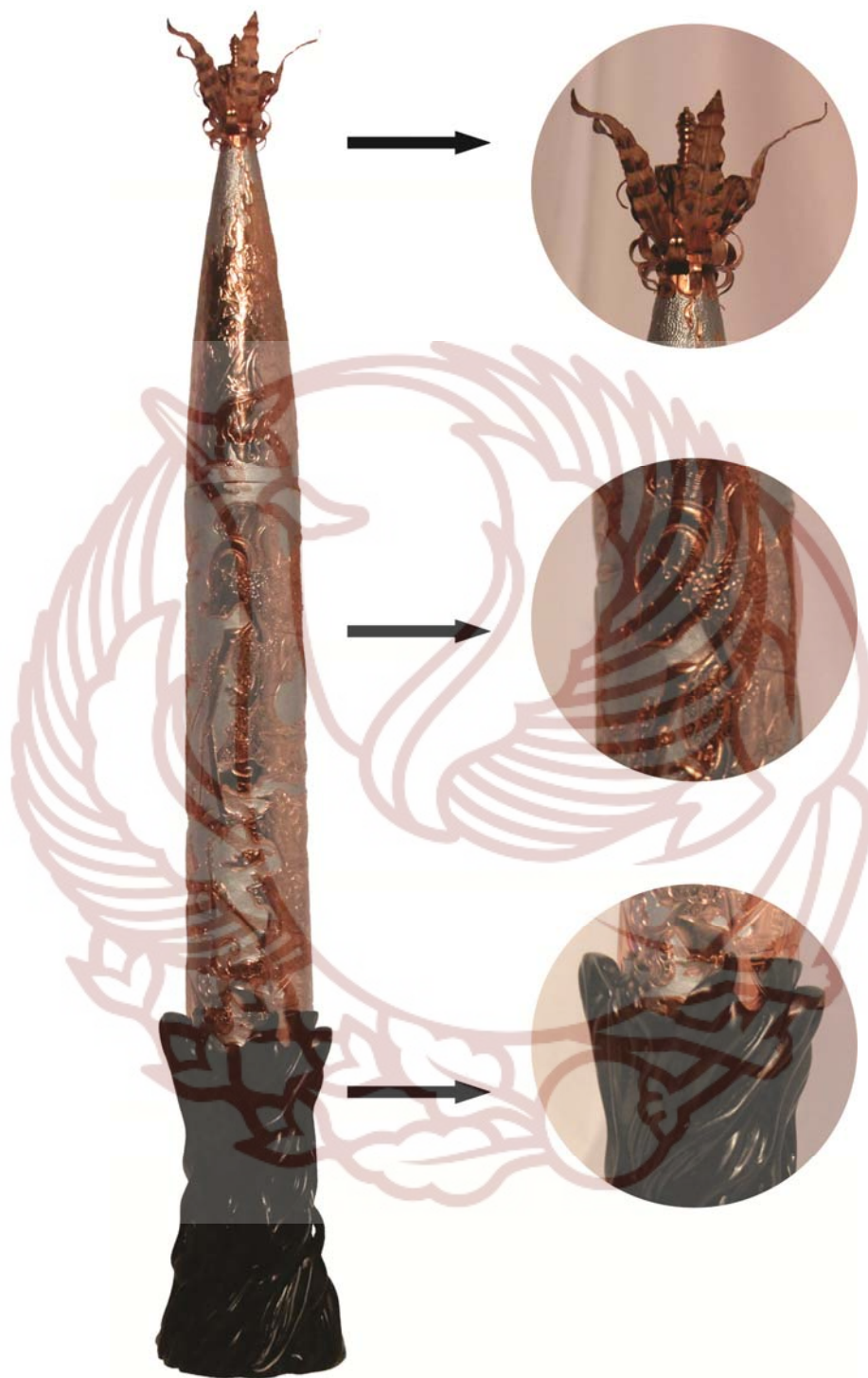
Proses pewarnaan atau *finishing* karya dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut menggunakan beberapa teknik *finishing*. Pada bagian atas (selongsong peluru) menggunakan teknik *finishing Electroplating*. Sedangkan dudukan karya menggunakan teknik *finishing* pewarnaan kayu *melamine*. Guna melapisi keseluruhan karya agar lebih awet dan terlindung, digunakan *clear* (cat *spray*) atau sering disebut *coating*. Hal tersebut dilakukan supaya karakter bentuk penokohan serta bentuk keseluruhan karya terlihat menonjol dan memiliki kesan yang mewah.

Adapun penjelasan tentang tema atau adegan cerita (*pejagong*) pada karya, sebagai berikut : Karya ini menceritakan tentang perang tanding antara Arjuna dengan Prabu Niwatakawaca, yang dimenangkan Arjuna dengan dilepaskannya panas sakti Pasopati yang tepat mengenai ujung lidah Prabu Niwatakawaca. Pada kisah ini dimulai dari angkara murka Prabu Niwatakawaca yang menyadari bahwa ia telah tertipu oleh Dewi Supraba yang telah mengetahui kelemahannya. Prabu Niwatakawaca memerintahkan pasukan-pasukannya agar seketika berangkat dan berbaris melawan para Dewa.

Menyusullah pertempuran sengit yang tidak menentu, sampai Prabu Niwatakawaca terjun ke medan laga dan mencerai-beraikan barisan para Dewa yang dengan rasa malu terpaksa mundur. Arjuna yang bertempur di belakang barisan tentara yang sedang mundur, berusaha menarik perhatian Prabu Niwatakawaca. Pura-pura ia terhanyut oleh tentara yang lari terbirit-birit, tetapi busur telah disiapkannya. Ketika Prabu Niwatakawaca mulai mengejarnya dan berteriak-teriak dengan amarahnya, Arjuna menarik busurnya, anak panah melesat masuk ke mulut dan menembus ujung lidahnya. Akhirnya Prabu Niwatakawaca tumbang dan gugur dalam pertempuran. Para raksasa melarikan diri dan para Dewa yang semula mengundurkan diri, kini kembali sebagai pemenang. Mereka yang tewas dihidupkan kembali oleh para Dewa.

## **5. Karya 5 “Arjuna wiwaha”**





Gambar 139.  
 Judul : *Arjuna Wiwaha*  
 Ukuran : 87 cm x 12,7 cm x 13,2 cm  
 (Foto : Luky Sutyawan, 2017)

#### A. Kerumitan (*Complexity*)

Penciptaan karya dengan tema Arjuna Wiwaha ini sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji. Pertama kerumitan cerita dalam *pembabagan* atau menentukan seri cerita yang akan divisualkan, kerumitan bahan dan kerumitan dalam proses pengerjaannya. Pada karya ini *pembabagan* atau seri cerita yaitu *Arjuna Wiwaha* atau perkawinan Arjuna dengan ke-7 bidadari dan diberikannya gelar Prabu Kariti sebagai hadiah atas bantuan Arjuna yang telah mengalahkan Prabu Niwatakawaca.

Setelah penentuan atau *pembabagan* seri cerita yang akan divisualkan pada karya tercapai, kemudian dilakukan pembuatan karakter setiap tokoh pada seri cerita Arjuna Wiwaha yang menggunakan karakter Wayang Beber. Pembuatan karakter Wayang Beber menggunakan metode transformasi atau pengubahan bentuk karakter Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter Wayang Beber yang baru. Setelah setiap karakter Wayang Beber selesai, kemudian dilakukan pembuatan desain cerita yang akan divisualkan pada karya.

Karya tugas akhir dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut dikerjakan menggunakan beberapa teknik, antara lain : teknik ukir logam (*tapak sida*), penempelan (*kolase*), teknik bubut logam dan teknik ukir kayu. Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan selongsong peluru. Pemilihan bahan ini dikarenakan bentuknya yang bulat dan mengerucut seperti gunung, dengan tujuan agar tercapainya gagasan pengambilan konsep gunung (tribuana/triloka). Selain itu selongsong peluru mempunyai karakter bahan yang berbeda dari kuningan pada umumnya (cenderung lebih keras), bertujuan supaya saat pengaplikasian teknik *tapak sida* bisa terwujud dengan baik. Untuk

mensiasati kekerasan selongsong peluru, sebelum diukir terlebih dahulu dibakar dengan waktu tertentu, supaya tidak terlalu keras saat dilakukan proses pengukiran.

Proses pembuatan *relief* logam dengan cerita Arjuna Wiwaha dengan teknik ukir *tapak sida* begitu rumit, diawali dengan memindah gambar desain ke media logam dengan menggunakan pahat dan palu (pahat untuk teknik *tapak sida*, yang cenderung lebih tajam dari pahat logam secara umum). Dalam pengerjaannya latar belakang desain dibuat lebih rendah dari objek yang ada pada desain, kemudian di *cawi* proses pendetailan objek dan pemberian isian dan kemudian latar belakang desain di *decek* yaitu pemberian titik-titik pada latar belakang menggunakan pahat runcing.

Selain menggunakan bahan utama selongsong peluru (logam kuningan), pada penciptaan karya ini digunakan juga plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga sebagai bahan utama. Sedangkan kayu mindi dan besi (bubut) digunakan sebagai bahan bantu.

Logam plat kuningan digunakan untuk membuat bentuk kerucut dan disambungkan pada selongsong peluru dengan tujuan bentuk akhirnya menyerupai peluru asli dan bentuk gunung sebagai penjawaban konsep awal yang diambil. Plat tembaga digunakan untuk membuat bentuk daun dan simbol kuncup bunga yang ada pada bagian atas karya, saat pengerjaannya menggunakan teknik (*kolase*) penempelan menggunakan teknik patri. Pipa tembaga digunakan untuk membuat simbol atas dengan menggunakan teknik bubut logam. Sedangkan bahan bantu pada penciptaan karya ini menggunakan kayu mindi dibuat sebagai dudukan

karya menggunakan teknik ukir kayu. Dudukan karya disini tetap menempati sebagai kesatuan karya untuk menjawab konsep yang diambil pada proses penciptaan karya. Besi (bubut) sebagai konstruksi antara karya atas dan dudukan karya.

## **B. Kesungguhan (*Intensity*)**

Dikarenakan ukuran yang relatif besar pada karya logam ini (87 cm x 12,7 cm x 13,2 cm) maka dalam proses mengukir dan *finishing electroplating* pada karya ini melibatkan *artisan* dari daerah Kamasan Bali dan Kota Gede Yogyakarta. Namun demikian, sebagian besar proses terwujudnya karya ini dikerjakan oleh penulis.

Tokoh-tokoh utama dalam cerita Arjuna Wiwaha tersebut, dikerjakan dengan penggabungan karakter wajah Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Kesungguhan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini merupakan inti dari terwujudnya karya tersebut. Kesungguhan pada karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **1. Kesungguhan Internal**

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan ide atau gagasan penulis yang diwujudkan menjadi karya *relief* logam dengan medium selongsong peluru. Dalam pengkajian cerita tersebut, penulis menggali lebih dalam melalui berbagai sumber, antara lain : a) melalui pengamatan secara langsung *relief* Arjuna wiwaha yang terdapat pada candi Surawana (Surowono), b) melalui buku untuk mencari acuan data tertulis dan visual yang ada kaitanya dengan karya tersebut, c) dilakukan melalui wawancara



bersama seorang dalang, sehingga penulis benar-benar paham tentang cerita Arjuna Wiwaha, d) mengamati secara langsung lukisan serta ukiran-ukiran *relief* dengan cerita Arjuna wiwaha melalui media internet.

## **2. Kesungguhan Eksternal**

Kesungguhan eksternal pada dasarnya merupakan proses suatu bentuk yang tampak pada karya tersebut. Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan penggabungan karakter tokoh Wayang Kulit dan Wayang Beber menjadi karakter tokoh Wayang Beber yang baru. Proses pengerjaannya dilakukan dengan teknik pahat logam *tapak sida* dan berbentuk *relief* yang melibatkan seorang *artisan* (I Ketut Astika) dari Kamasan Bali selama dua bulan. *Relief* berukuran (87 cm x 12,7 cm x 13,2 cm) ini terbuat dari bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga dan pipa tembaga. Selain itu, digunakan pula bahan *mix* medium. Penggunaan *mix* medium tersebut terbilang cukup susah, dikarenakan harus melalui beberapa eksperimen dan harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh.

### **C. Kesatuan (*Unity*)**

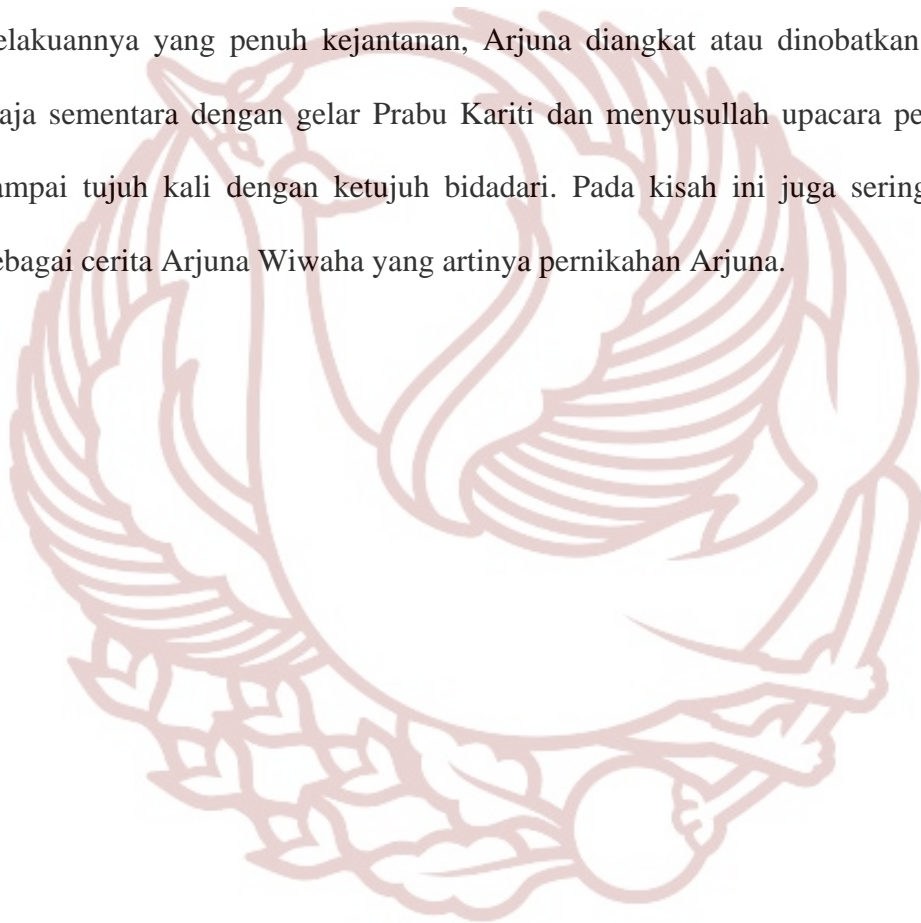
Penciptaan karya tugas akhir dengan judul karya “Arjuna Wiwaha” menggunakan bahan utama selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga dan didukung menggunakan *mix* medium. Bahan-bahan tersebut antara lain : kayu mindi dan besi (bubut). Walaupun menggunakan bahan yang berbeda-beda, namun kesatuan, keselarasan serta bentuk pada karya tersebut masih tetap terjaga. Aspek kesatuan pada karya tersebut dapat diuraikan seperti berikut :

Cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil eksplorasi penggabungan dari karakter Wayang Kulit dengan Wayang Beber. Penggabungan karakter tersebut dapat terlihat dari proses pembuatan seketsa tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha dan divisualkan pada *relief* logam dengan medium selongsong peluru.

Bahan utama dalam penciptaan karya tersebut adalah selongsong peluru, plat kuningan dan logam tembaga yang didukung dengan bahan *mix* medium. Teknik pengerjaannya pun berbeda-beda, dimulai dari teknik ukir logam *tapak sida*, teknik bubut logam, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik ukir kayu. Dari keseluruhan teknik tersebut dapat dilihat dari bentuk ukiran *relief* pada tokoh utama beserta isiannya menggunakan teknik ukir logam *tapak sida*. Pada bagian atas karya (simbol atas kuncup bunga) menggunakan teknik penempelan (*kolase*) dan teknik bubut logam. Pada bagianudukan karya yang menggunakan bahan kayu mindi dibuat dengan teknik ukir kayu. Dari keseluruhan bahan serta teknik tersebut kemudian terwujud berupa karya *relief* logam yang sesuai dengan konsep.

Proses pewarnaan atau *finishing* karya dengan cerita Arjuna Wiwaha tersebut menggunakan beberapa teknik *finishing*. Pada bagian atas (selongsong peluru) menggunakan teknik *finishing Electroplating*. Sedangkan dudukan karya menggunakan teknik *finishing* pewarnaan kayu *melamine*. Guna melapisi keseluruhan karya agar lebih awet dan terlindung, digunakan *clear* (cat *spray*) atau sering disebut *coating*. Hal tersebut dilakukan supaya karakter bentuk penokohan serta bentuk keseluruhan karya terlihat menonjol dan memiliki kesan yang mewah.

Adapun penjelasan tentang tema atau adegan cerita (*pejagong*) pada karya, sebagai berikut : Karya ini menceritakan tentang hasil yang diperoleh Arjuna setelah mengalahkan Prabu Niwatakwaca. Arjuna menerima penghargaan bagi bantuannya. Selama tujuh hari (menurut perhitungan di Kahyangan, dan ini sama lamanya dengan tujuh bulan di Bumi). Arjuna akan menikmati buah hasil dari kelakuannya yang penuh kejantanan, Arjuna diangkat atau dinobatkan menjadi Raja sementara dengan gelar Prabu Kariti dan menyusullah upacara pernikahan sampai tujuh kali dengan ketujuh bidadari. Pada kisah ini juga sering disebut sebagai cerita Arjuna Wiwaha yang artinya pernikahan Arjuna.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Tugas akhir ini mengambil tema cerita Arjuna Wiwaha yang divisualisasikan dalam bentuk *relief* logam menggunakan bahan utama selongsong peluru dan didukung bahan *mix* medium. Cerita Arjuna Wiwaha merupakan kisah yang menceritakan perjalanan Arjuna mengasingkan diri ke Goa Indrakila, untuk menjalani *tapa brata* dengan tujuan meminta petunjuk dan meminta senjata sakti kepada Dewa. Kemudian diganggu ketulusan dan ketabahan saat menjalani *tapa brata* oleh bidadari-bidadari utusan Batara Indra, perang tanding melawan Prabu Niwatakawaca dan sampai dinobatkannya Arjuna menjadi Raja sementara dengan gelar Prabu Kariti dan menikahi ke-7 bidadari selama tujuh hari di Kahyangan (tujuh hari di Kahyangan sama dengan tujuh bulan di Bumi).

Tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil dari transformasi bentuk wajah Wayang Kulit dengan Wayang Beber, menjadi bentuk tokoh karakter Wayang Beber yang baru dan difokuskan pada tokoh utama. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah selongsong peluru (logam kuningan), plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga serta didukung bahan tambahan. Dalam perwujudannya, karya tugas akhir ini menggunakan beberapa teknik, antara lain : teknik ukir logam *tapak sida*, teknik ukir kayu, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik lilit kawat. Pada proses



*finishing* karya juga menggunakan beberapa teknik *finishing*, antara lain : teknik *finishing electroplating*, pewarnaan menggunakan SN dan pewarnaan kayu menggunakan *melamine*.

Proses pengerjaan menggunakan teknik tersebut, merupakan proses yang terbilang cukup rumit dikarenakan harus melalui beberapa eksperimen. Proses perwujudan karya tugas akhir ini juga menggunakan pendekatan estetis sebagai sandaran dalam mengurai karya, penulis mengacu pada teori estetika Monroe Beardsley dalam *Problems in the philosophy of criticism*. Teori tersebut mengurai karya dengan tiga prinsip dasar, yaitu : a. Kerumitan (*Complexity*), b. Kesungguhan (*Intensity*), c. Kesatuan (*Unity*). Sehingga terwujudnya ke-5 buah karya berjudul 1) *Tapa Brata*, 2) *Perdebatan*, 3) *Siasat*, 4) *Perang Tanding* dan 5) *Arjuna Wiwaha* tersebut sesuai dengan tema cerita Arjuna Wiwaha dan pengambilan konsep Gunung (Tribuana/Triloka) terwujud pada visual karya.

Tugas akhir ini merupakan karya yang bersifat original, dalam proses pembuatan dari masing-masing tokoh dalam cerita tersebut harus dilakukan dengan cara eksplorasi. Yaitu penokohan Wayang Beber menggunakan metode transformasi antara karakter tokoh Wayang Kulit dan Wayang Beber. Sehingga ditemukan karakter tokoh yang baru serta karya yang benar-benar original dan dapat dipertanggung jawabkan.

## **B. Saran**

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta merupakan institusi yang bergerak di bidang kesenian yang berbasis tradisi. Program studi S-1 Kriya seni merupakan salah satu bagian dari jurusan Kriya yang ada di institut ini, program studi ini

bertujuan menciptakan kriyawan-kriyawan baru yang lebih profesional. Namun demikian, dikarenakan peralatan di studio kriya serta kualitas belajar mengajar yang kurang memadai, maka perlunya diperbaiki lagi dengan melengkapi peralatan yang ada serta lebih meningkatkan kembali proses belajar mengajar supaya tidak bersifat monoton. Hal itu sangat dibutuhkan pada masa kini, dikarenakan saat ini di masyarakat lebih banyak berkembang peralatan-peralatan yang lebih canggih untuk menciptakan benda-benda kriya yang baru.

Zaman modern seperti sekarang ini seharusnya seni tradisi mendapatkan tempat di hati masyarakat pencita seni. Wayang yang merupakan warisan leluhur, perlu kita jaga kelestariannya serta perkembangannya. Dengan dihadirkan karya seni yang disajikan penulis, diharapkan mampu memperkaya pengembangan kreatifitas, memicu lahirnya karya seni yang kreatif dan inovatif, tanpa meninggalkan nilai-nilai kearifan budaya bangsa. Serta menambah pengetahuan tentang karya kriya logam pada jurusan Kriya ISI Surakarta khususnya.

Diharapkan dengan adanya deskripsi karya ini, dapat bermanfaat dan dapat membuka kesadaran kita, bahwasanya mengangkat kembali kebudayaan lama sebagai pijakan, maka karya yang dihasilkan akan lebih bermanfaat untuk kebudayaan kita. Dengan memasukan nilai-nilai luhur dan filsafat serta fasafah didalamnya, dapat dijadikan sebagai modal dasar dalam mengembangkan karya seni kriya yang berkualitas dan lebih bernilai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Wiyoko. 2009. *Kriya Logam I*. Surakarta : ISI PREES bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta.
- Bagyo Suharyono. 2005. *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.
- Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta.
- Edi Surono. 2007. *Skripsi Studi Tentang Kerajinan Cor Logam di Perusahaan Garuda Brass Juana Pati*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Guntur. 2001. *Teba Kriya*. Surakarta: STSI Surakarta.
- Hardjowirogo. 1989. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hasan Shadily. 1991. *Ensiklopedia Umum*. Yogyakarta : Kanisius.
- Imron Setiawan. 2014. *Kajian Tentang Seni Kriya Logam Kaligrafi di Perusahaan Tembaga “Muda Tama” Desa Tumang Cepogo Boyolali*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Dharsono (Sony Kartika) dan Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta : ISI Press Solo.
- K. Langer, Suzanne. 1988. *Problematika Seni*. terjemahan: FX. Widaryanto Bandung: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Love, George. 1986. *Teori dan Praktek Kerja Logam*. Bandung : Erlangga.
- Magdalena Panggabean. 2008. *Struktur Anatomi Kayu Mindi*. Medan : Universitas Sumatra Utara.

- Pandam Guritno. 1988. *Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta : Universitas Indonesia Press.
- Rajagopalachari. C. 2012. *Kitab Epos Mahabharata*. JL.Wonosari, Baturetno Banguntapan, Jogjakarta, IRCiSoD.
- Riyanto. H. 2006. *Skripsi Studi Pembuatan Kerajinan Logam Kuningan di Desa Cemani Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- R.M Soedarsono. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sanusi Pane. 1978. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : PN Balai Pustaka.
- Robson, Stuart. 2008. *ArjunaWiwaha The Marriage Of Arjuna Of MpuKanwa*, Leiden : KITLV Press.
- Slamet Supriyadi. 2010. *kria Logam Dasar*. Program Hibah Dasar Kompetisi A2 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
- Solichin. *Intangible Heritage Of Humanity Falsafah Wayang*, (Jakarta : Sena Wangi, 2011)
- S.P Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: PARASITA.
- Sujamto. 1992. *Wayang Dan Budaya Jawa*. Semarang : Dahara Prize.
- Sumadi, Kusmadi & Henry Cholis. 2001. *Bahan Ajar Mata Kuliah Praktik Kriya Logam 1*. Surakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Program “DUE-Like” Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.



Sri Mulyono. 1989. *Wayang. Asal – usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta :  
Haji Masagung.

Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*, Jakarta : Balai Pustaka.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta:  
KANISIUS (Anggota IKAPI).

The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni; Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PUBIB.

Tim Penulis Sena Wangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta : Sena  
Wangi.

Tim Penyusun. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Qomari. 2001. *Nilai-Nilai Keislaman Dalam Lakon Begawan Ciptoning (Studi  
Tasawuf Atau Mistik Islam)*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan.  
Surakarta : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.

#### **Artikel Internet :**

Dharsono.2007.Simbolisme Bilangan dan Artefak Batik dalam Sistem  
Kebudayaan Jawa, *Jurnal Brikolase*, (Online), Vol.3 No.1,  
(<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/1399/1509>  
[diakses 27 April 2016](#)).

Rusnita, Rachmawaty, Rahmat. 2012. *Makalah Kimia Industri, “Industri Peluru”*,  
(online). (<http://documents.tips/documents/makalah-peluru.html>. [diakses](#)  
[22 september 2016](#)).

#### **Pustaka Elektronik :**

<https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang> ([diakses 09 Mei 2016](#))

<https://id.wikipedia.org/wiki/Logam> ([diakses rabu 26 april 2017](#))

[https://id.wikipedia.org/wiki/Selongsong\\_peluru](https://id.wikipedia.org/wiki/Selongsong_peluru) (diakses 14 September 2016)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Peluru> (diakses 22 september 2016)

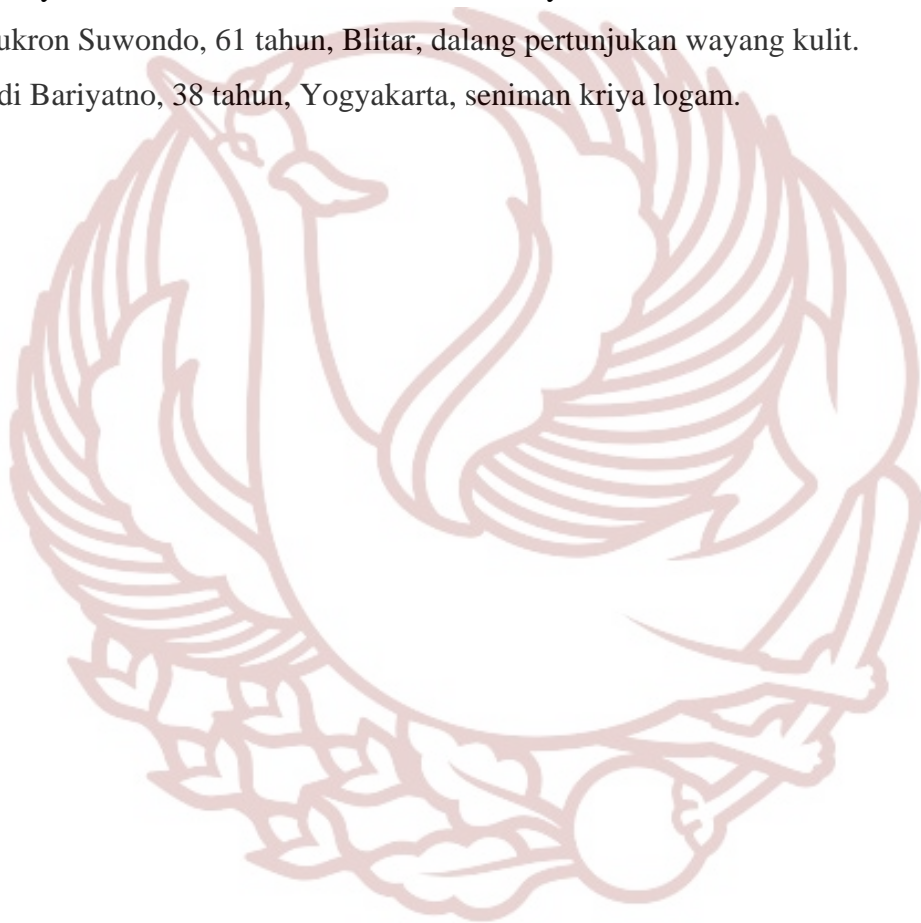
### **DAFTAR NARASUMBER**

I Ketut Astika, 49 tahun, Bali, seniman selongsong peluru.

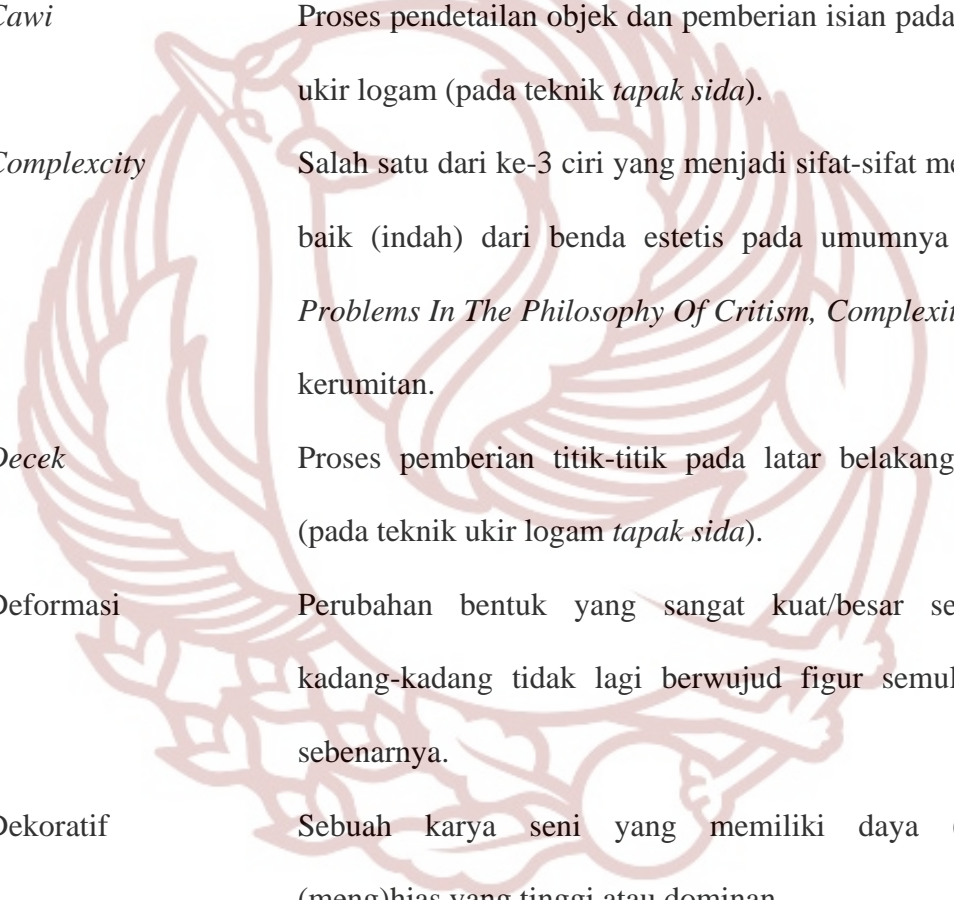
I Wayan Suarna, 43 tahun, Bali, seniman kriya.

Sukron Suwondo, 61 tahun, Blitar, dalang pertunjukan wayang kulit.

Edi Bariyatno, 38 tahun, Yogyakarta, seniman kriya logam.



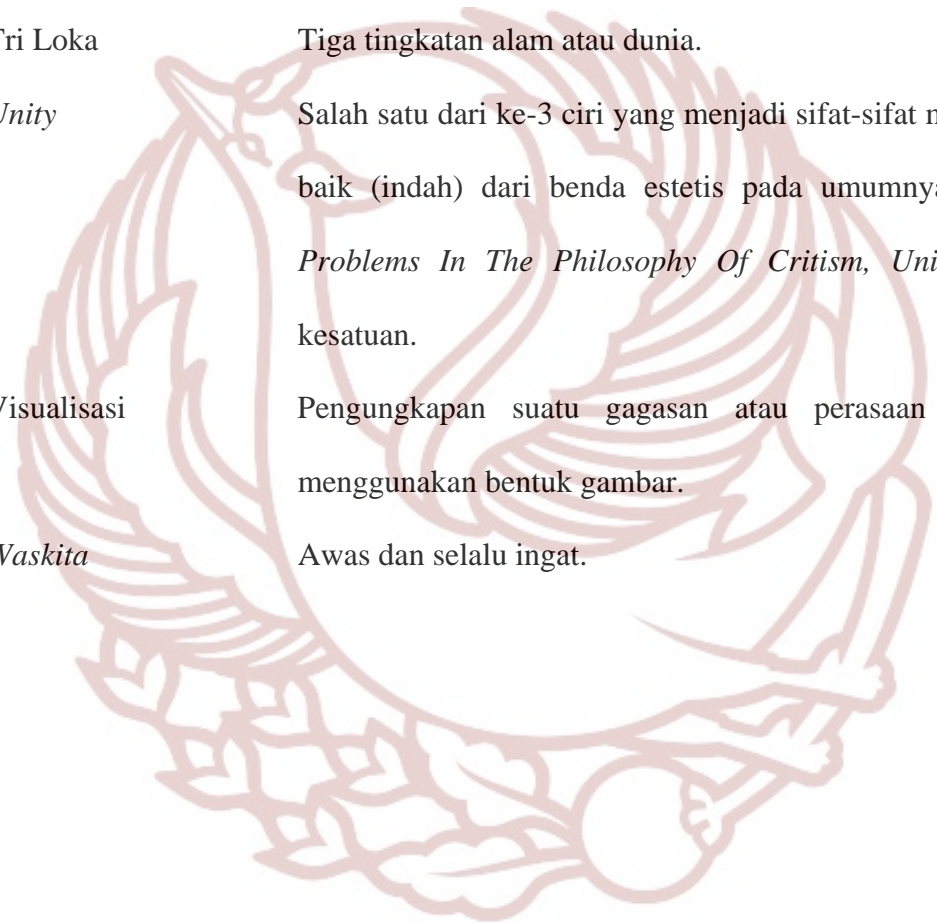
## GLOSARIUM



Artistik	Segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri dan kegiatan individualistik.
<i>Catridge</i>	Selongsong peluru yang digunakan pada penciptaan tugas akhir.
<i>Cawi</i>	Proses pendetailan objek dan pemberian isian pada teknik ukir logam (pada teknik <i>tapak sida</i> ).
<i>Complexcity</i>	Salah satu dari ke-3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda estetis pada umumnya dalam <i>Problems In The Philosophy Of Criticism, Complexity</i> yaitu kerumitan.
<i>Decek</i>	Proses pemberian titik-titik pada latar belakang objek (pada teknik ukir logam <i>tapak sida</i> ).
Deformasi	Perubahan bentuk yang sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya.
Dekoratif	Sebuah karya seni yang memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan.
Distorsi	Perubahan bentuk, penyimpangan, keadaan yang dibengkokkan.
<i>Intensity</i>	Salah satu dari ke-3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda estetis pada umumnya dalam

	<i>Problems In The Philosophy Of Critism, Intensity</i> yaitu kesungguhan.
<i>Kakawin</i>	Puisi berbahasa kawi yang berisi tentang cerita Arjuna wiwaha.
<i>Kamuksan</i>	Kebebasan setelah kewajiban yang ditentukan senantiasa dilakukan dengan baik maka akan mencapai kebebasan.
<i>Lauwamah</i>	Salah satu sifat dari pembagian nafsu menjadi empat dalam kosmogoni Jawa atau sering disebut <i>Keblat Papat Kelimo Pancer</i> , <i>Lauwamah</i> yang artinya serakah.
<i>Metafisika</i>	Salah satu cabang filsafat yang mempelajari dan memahami mengenai penyebab segala sesuatu sehingga hal itu menjadi ada.
<i>Mutmainah</i>	Salah satu sifat dari pembagian nafsu menjadi empat dalam kosmogoni Jawa atau sering disebut <i>Keblat Papat Kelimo Pancer</i> , <i>Mutmainah</i> yang artinya jujur.
<i>Pejagong</i>	Adegan cerita.
<i>Pembabagan</i>	Pembagian episode cerita pada pewayangan.
<i>Proporsi</i>	Hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya.
<i>Sengkulung</i>	Tatakan untuk proses pengukiran teknik <i>tapak sida</i> .
<i>Supiah</i>	Salah satu sifat dari pembagian nafsu menjadi empat dalam kosmogoni Jawa atau sering disebut <i>Keblat Papat Kelimo Pancer</i> , <i>Supiah</i> yang artinya birahi.





<i>Tapa Brata</i>	Menahan hawa nafsu, bertarak, berpantang dan sebagainya untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.
<i>Tapak Sida</i>	Teknik ukir logam yang ada di Bali yang digunakan pada proses perwujudan karya.
Transformasi	Perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi dsb).
Tri Loka	Tiga tingkatan alam atau dunia.
<i>Unity</i>	Salah satu dari ke-3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda estetis pada umumnya dalam <i>Problems In The Philosophy Of Critism, Unity</i> yaitu kesatuan.
Visualisasi	Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar.
<i>Waskita</i>	Awas dan selalu ingat.



# **LAMPIRAN**

# BUKU KEGIATAN KONSULTASI



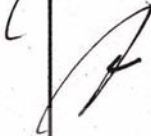







## FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

Nama Mahasiswa : Yoga Prodana Aditya Putra  
NIM : 111 471 03  
Fakultas : SENI RUPA DAN DESAIN  
Jurusan : Kriya Seni  
Judul Skripsi/Karya : Carita Arjuna Wiwaha Di  
: Visualkan Dalam Bentuk  
: Relief Wayang Beber Pada  
: Medibum Selongsong Pekuru  
: .....

Pembimbing : 1 Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn  
: 2 .....




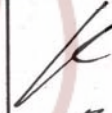







## CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	T. Tangan Dosen Pembimbing
1.	11/2016/09	Konsultasi Proposal T.A dan rancangan Sketsa karya.		
2.	18/2016/09	Konsultasi Proposal T.A dan rancangan Sketsa karya.		
3.	27/2016/09	Konsultasi hasil dari review proposal Tugak Akhir.		
4.	12/2016/05	Konsultasi Sketsa Alternatif Cerita Arjuna Wiwaha		
5.	6/2016/06	Konsultasi rencana y observasi pencarian data di PT. PINDAP persero, Turen, Kabupaten Malang.		
6.	22/2016/08	Konsultasi sketsa alternatif penokohan karakter tokoh		
7.	29/2016/09	Konsultasi Sketsa Terpilih penokohan karakter tokoh dalam Cerita Arjuna Wiwaha.		
8.	10/2016/10	Konsultasi Bab II dan sketsa terpilih penokohan karakter tokoh dalam Cerita Arjuna Wiwaha.		
9.	10/2016/11	Konsultasi Bab II dan sketsa alternatif pembagian Cerita Arjuna Wiwaha.		
10.	17/2016/11	Konsultasi Bab II dan sketsa alternatif pembagian Cerita Arjuna Wiwaha.		



# CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	T. Tangan Dosen Pembimbing
11.	28/2016 11	Konsultasi Bab II dan Sketsa terpisah pambagaan Catur Anguna Uluwatu		
12.	23/2017 01	Konsultasi Bab II dan hari pengukiran kayu pada Salongrong pohon.		
13.	20/2017 02	Konsultasi Sketsa untuk Dudukan kayu.		
14.	13/2017 03	Konsultasi hasil dari proses pembuatan Dudukan kayu.		
15.	20/2017 03	Konsultasi Bab II & Sketsa bentuk bagian atas karya.		
16.	31/2017 Maret	Konsultasi Bab III dan Sketsa bentuk bagian atas karya.		
17.	9/2017 04	Konsultasi Bab III dan hasil dari pembuatan bagian atas karya.		
18.	17/2017 04	Konsultasi hasil penjahit karya.		
19.	30/2017 04	Konsultasi hasil penjahit karya kedua.		

# CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	T. Tangan Dosen Pembimbing
20.	8/2017 /05	konsultasi Bab III dan hasil finishing karya ke tiga		/
21.	15/2017 /05	konsultasi Bab III dan IV Laporan. Tugas Akhir penciptaan karya		/
22.	5/2017 /06	konsultasi laporan Tugas Akhir penciptaan karya		/
23.	19/2017 /06	konsultasi laporan Tugas Akhir penciptaan karya		/
24.	11/2017 /07	konsultasi hasil Kurasi kalugian kelayukan.		/
25.	29/2017 /07	konsultasi hasil laporan kelayukan, hasil kurasi untuk Daftar Ujian Pendaftaran.		/





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

Jalan Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Jebres, Surakarta 57127  
Telepon 0271 7889050 Faksimile 0271 7889051  
[http:// fsrd.isi-ska.ac.id](http://fsrd.isi-ska.ac.id) email: [fsrd@isi-ska.ac.id](mailto:fsrd@isi-ska.ac.id)

No. : 1236 / IT6.4 / PP / 2016  
Hal : Permohonan Izin Observasi

Kepada :

Yth. **Kepala Divisi Munisi**  
**PT. Pindad (Persero)**  
Jl. Jendral Sudirman, No. 1, Turen, Malang

Dengan Hormat,

Dalam rangka kegiatan kuliah Tugas Akhir Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta maka dengan ini kami mohon sudilah kiranya Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin untuk Observasi Lapangan di Divisi **Munisi PT. Pindad (Persero)** pada tanggal 8-13 Juni 2016.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan tersebut adalah:

Nama : Yoga Pradana A. P.  
NIM : 11147103  
Prodi / Jurusan : Kriya Seni / Kriya

Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami menyampaikan banyak terima kasih.

Surakarta, 6 Juni 2016

a.n Dekan

Wakil Dekan I



**Drs. Kasmadi., M.Sn**

NIP. 19610404 199103 1 003

Tembusan:  
Dekan (sebagai laporan)



# Pameran Tugas Akhir **Seni Rupa**

## C e r i t a **arjuna** **wiwaha**

Divisualkan dalam bentuk relief Wayang Beber  
pada medium selongsong Peluru

Present By :

**Yoga Pradana A.P**

**27 Juli- 3 Agustus 2017**

Lt. 2 Galeri dan Museum  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta, Jawa Tengah